Freed… …istance - Blade of Darkness - Undying - CounterStrike 1.1

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

revista care costă cât trei CD-uri goale

XPC - 19

Demo-uri
Utilitare
Aplicatii

martie/aprilie 2001
100 pagini - 43.000 lei

4.000.000
pixeli cu 70 milioane lei

G4-Cube
alternativa de la Apple

Matrox G450
2d high, 3D vai

trueSpace 5
redesenează realitatea

Teste hardware
peste 40 de produse prezentate



PlayStation 2
Entertainment ca la mama acasă

SDR vs DDR vs RIMM
Bătălia memoriilor

MICRO DRIVE
Tehnologia de stocare de la IBM

APLICAȚII MEMORY STICK



Cameră foto digitală
Reportofon digital
Walkman


SKIN MEDIA V-A ADUS LEADTEK GEFORCE 256:
PLACA GRAFICĂ A ANULUI 2000!
O NOUĂ INVAZIE GRAFICĂ
VINE ACUM!
ÎN ROLURILE PRINCIPALE:
"SUPER COOLERE" "ÎNTRE 8 MB SDR ȘI 128 MB DDR" "MONITORIZARE HARDWARE"

Alternativa consolei

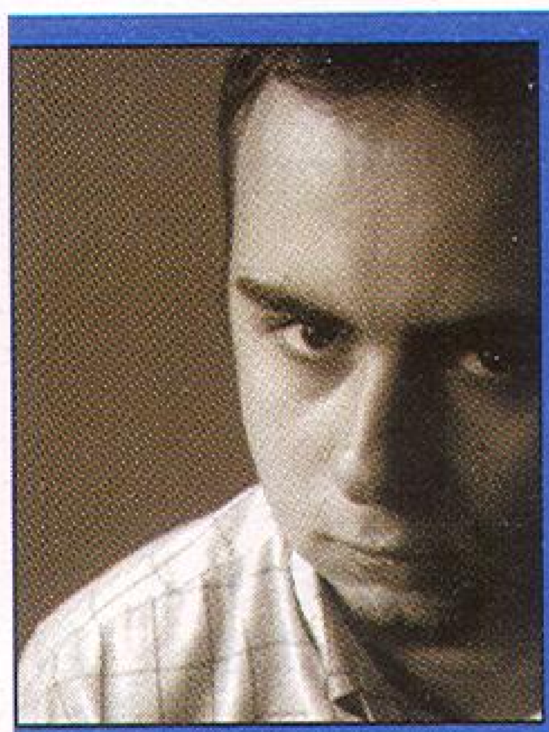
Contemplând mai mult sau mai puțin plin de mirare coperta acestei luni, oricine poate emite o judecată rațională bazată pe o observație reală: "o consolă pe coperta unei reviste de PC-uri?". Oricât ar părea de nepotrivită combinația (chiar dacă imaginea unei femei pe coperta unei reviste pentru bărbați nu ar fi chiar atât de deplasată), intrarea pe piață a unei console ca cea lansată în luna Martie în România de firma Sony reprezintă o alternativă mai mult decât reală pentru foarte multe PC-uri. Nu voi intra de acum în discuții privind X-BOX-ul Microsoft, care la sfârșitul acestui an va lovi în PC-uri cum probabil nu ar face-o nici înlocuirea monitoarelor actuale cu altele radioactive și mă voi rezuma la a vedea ce va însemna, măcar până la sfârșitul acestui an, PlayStation 2 pentru România.

Cheia cu care PS2 va ataca lacătul succesului o reprezintă combinația foarte atractivă de home entertainment system (posibilitatea de a asculta CD-uri cu muzică sau de a vedea filme pe DVD) cu cea de consolă pentru jocuri.

Dacă această a doua parte a mai fost încercată și de alte console (printre care și anteriorul PS), calitatea grafică la care jocurile se pot ridica acum egalează și de multe ori depășește calitatea obținută pe un PC de nivel mediu. În plus, facilitățile suplimentare menționate mai sus constituie, alături de prețul atractiv și ușurința deosebită în utilizare o combinație ideală pentru foarte multe persoane care au refuzat până acum lupta cu ferestre albastre, peste 100 de taste ordonate analfabetic pe un suport de plastic și manualele de utilizare.

Evident, PS-ul nu va înlocui PC-ul. Ba chiar este puțin probabil ca cineva care are deja un PC performant să aleagă consola pentru partea de jocuri. Ceea ce va face acum însă PS2 în România va fi să deschidă o nouă piață, cea a celor care ar fi dorit aceste facilități fără să investească într-un PC, permițându-le, pentru o sumă potrivită, să beneficieze de cam tot ce ar fi folosit oricum ca necunoscător cumpărând un PC.

Redacția



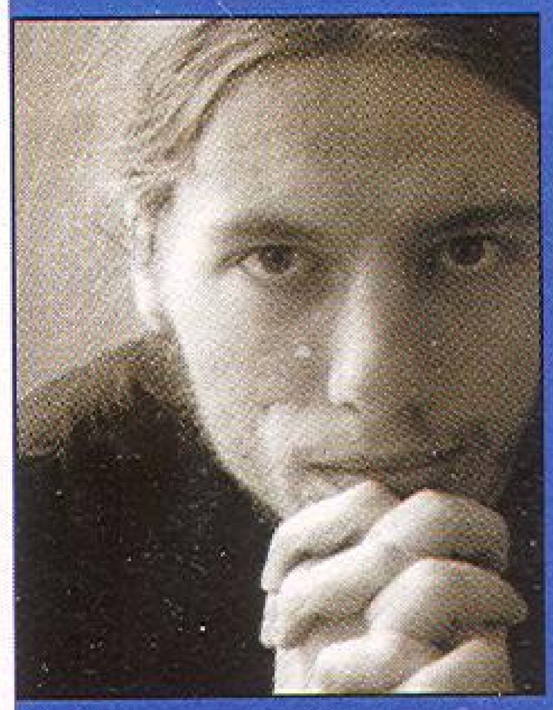
Camil Perian

Luptând pentru îmbunătățirea acută a revistei care urmează, Camil pregătește pentru numărul următor o schimbare... ca în filme.



Daniel Roșu

PlayStation 2 și G4 Cube sunt două dintre starurile aflate această lună în mâinile lui Daniel. Asta alături de alte peste 40 de produse.



Dan Dimitrescu

Pentru o cât mai bună evoluție a rubricii de jocuri Dan s-a ocupat de coordonarea articolelor aflate acum mult mai.... co-ordonate?



Adrian Dorobăț

Încercând să se împartă cât mai echitabil între internet și software, Adrian îl modifică și îmbunătățește subit pe cel din urmă.



Andreea Chifan

Andreea are cea mai veselă lună. Numărul scrisorilor la BlackMail s-a dublat ca și spațiul alocat pentru răspunsuri.



Dragoș Inoan

Proiectele online sunt care mai de care mai diverse iar luna aceasta Dragoș aduce în atenție prezentul și viitorul: Ultima Online și Anarchy Online.

Redactia

Redactor șef: Camil Perian
Hardware: Daniel Roșu
Jocuri: Adrian Dorobăț, Dragoș Inoan, Andreea Chifan, Dan Dimitrescu
Software: Adrian Dorobăț
Internet: Adrian Dorobăț
Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Florina Dumitrașcu, Daniel Iliuță
Colaboratori: Marius Neacșa, Remus Gradin

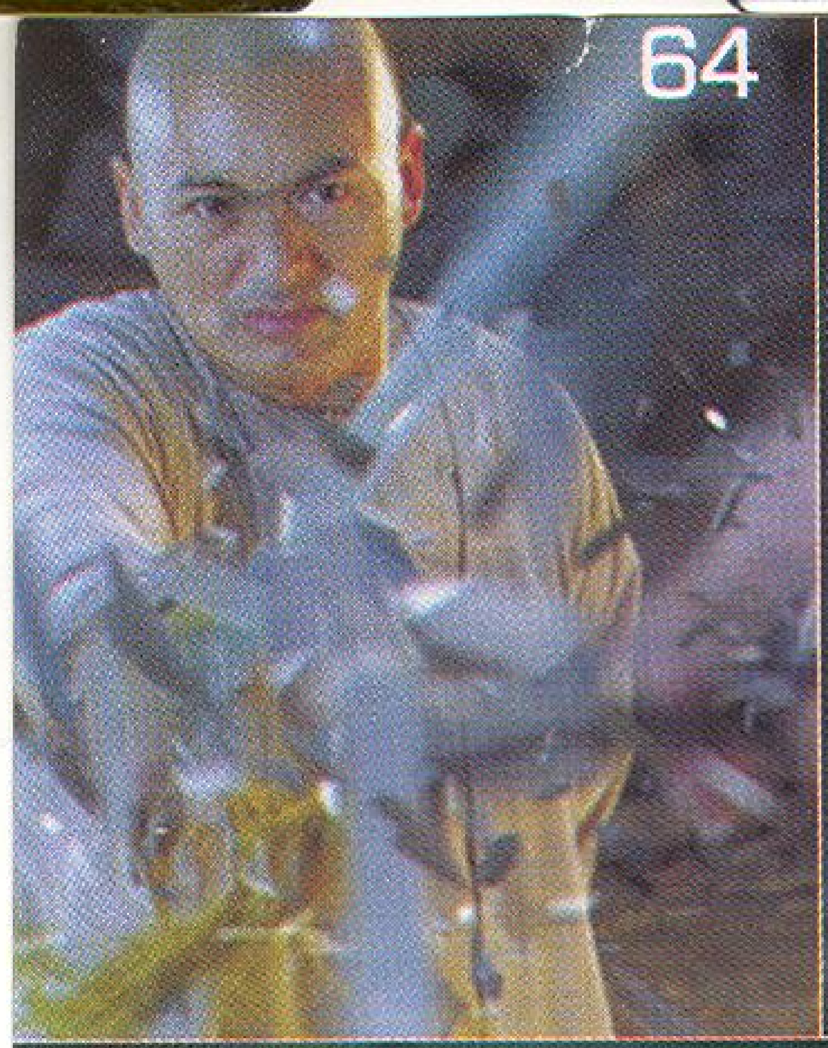
Contact

Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
Jocuri: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro

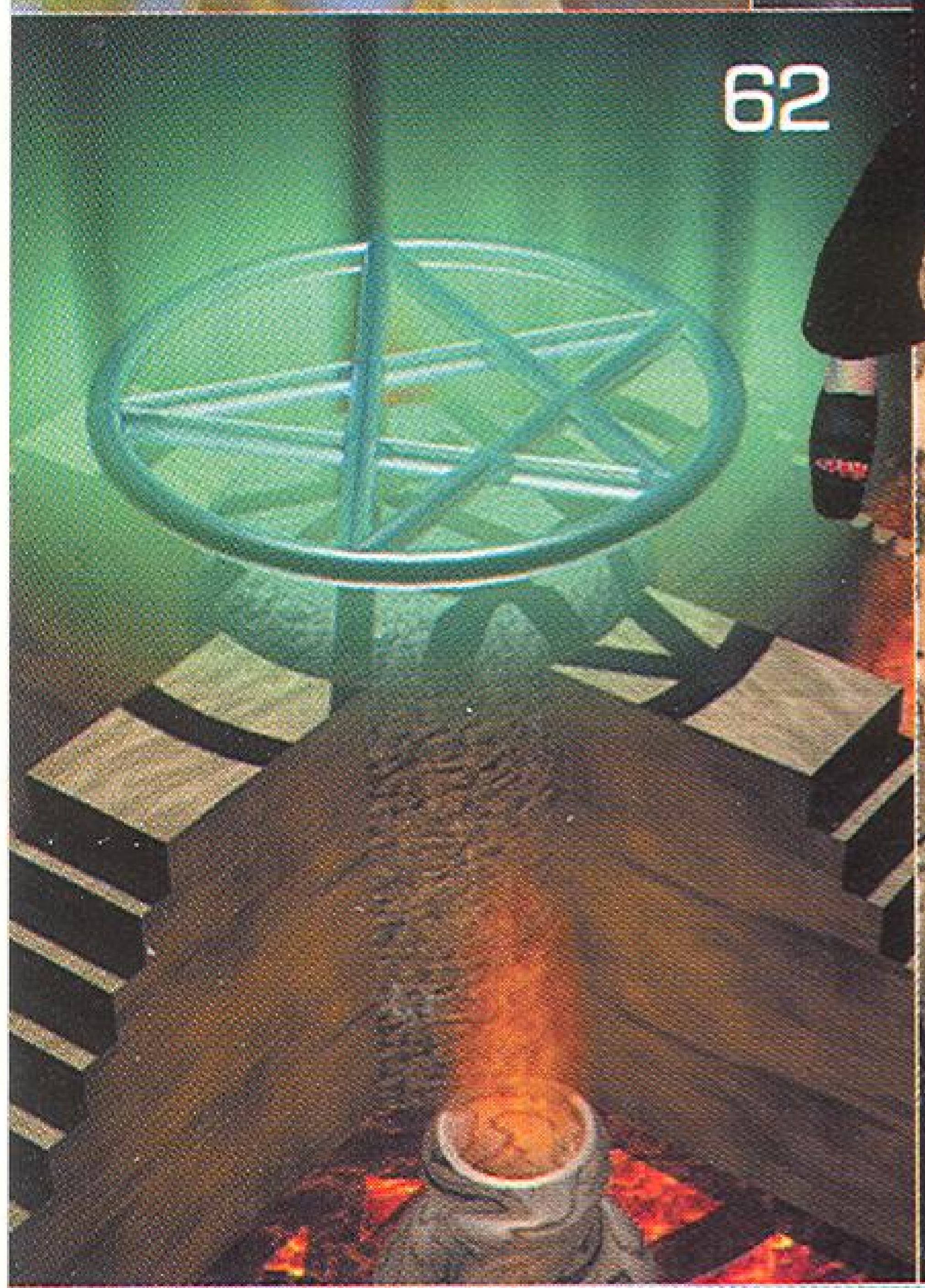
Tipar:

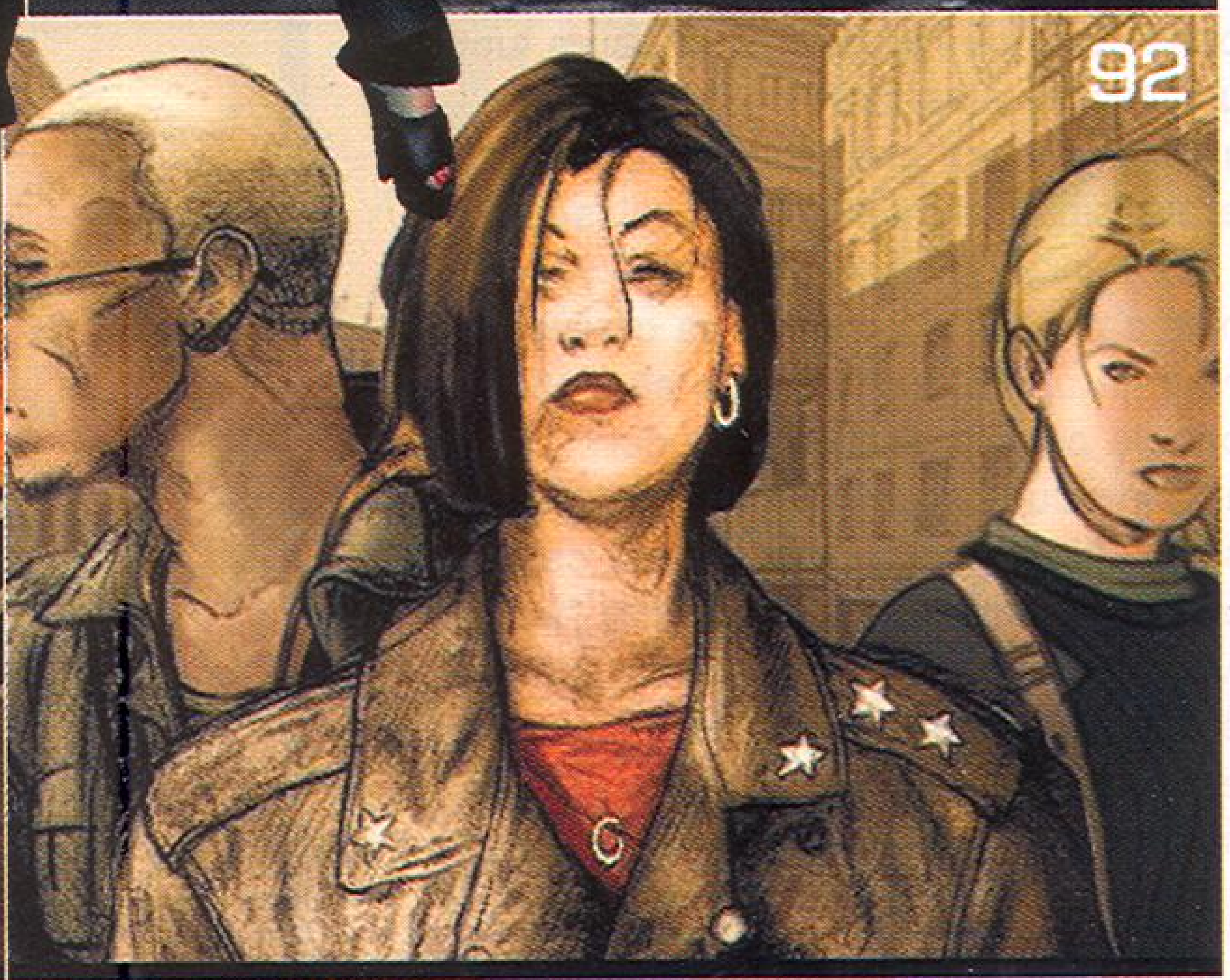
Infopress S.A. - Odorheiu Secuiesc

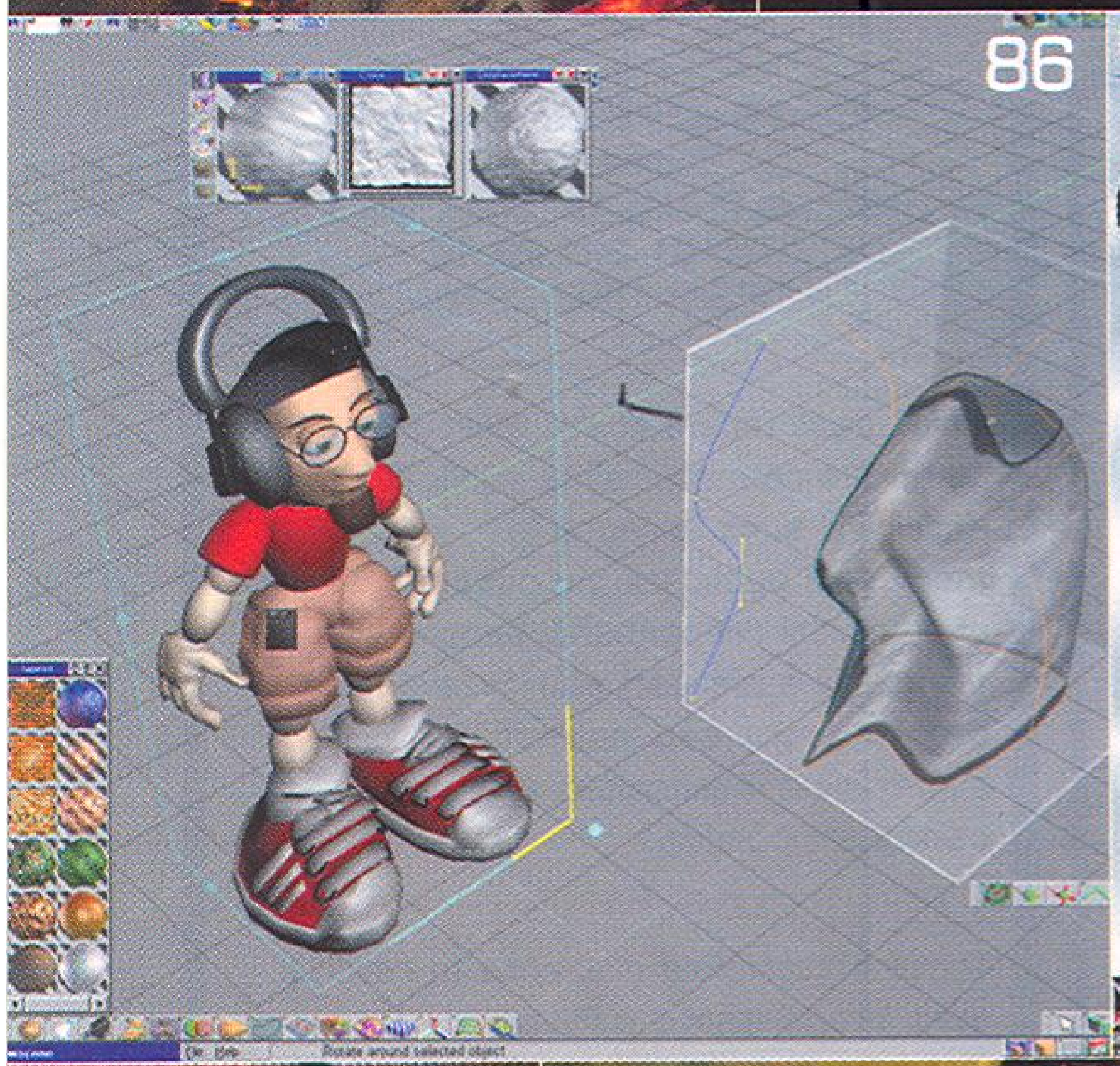
XtremPC este publicata lunar de
Romas Media
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66
ISSN: 1582-2818

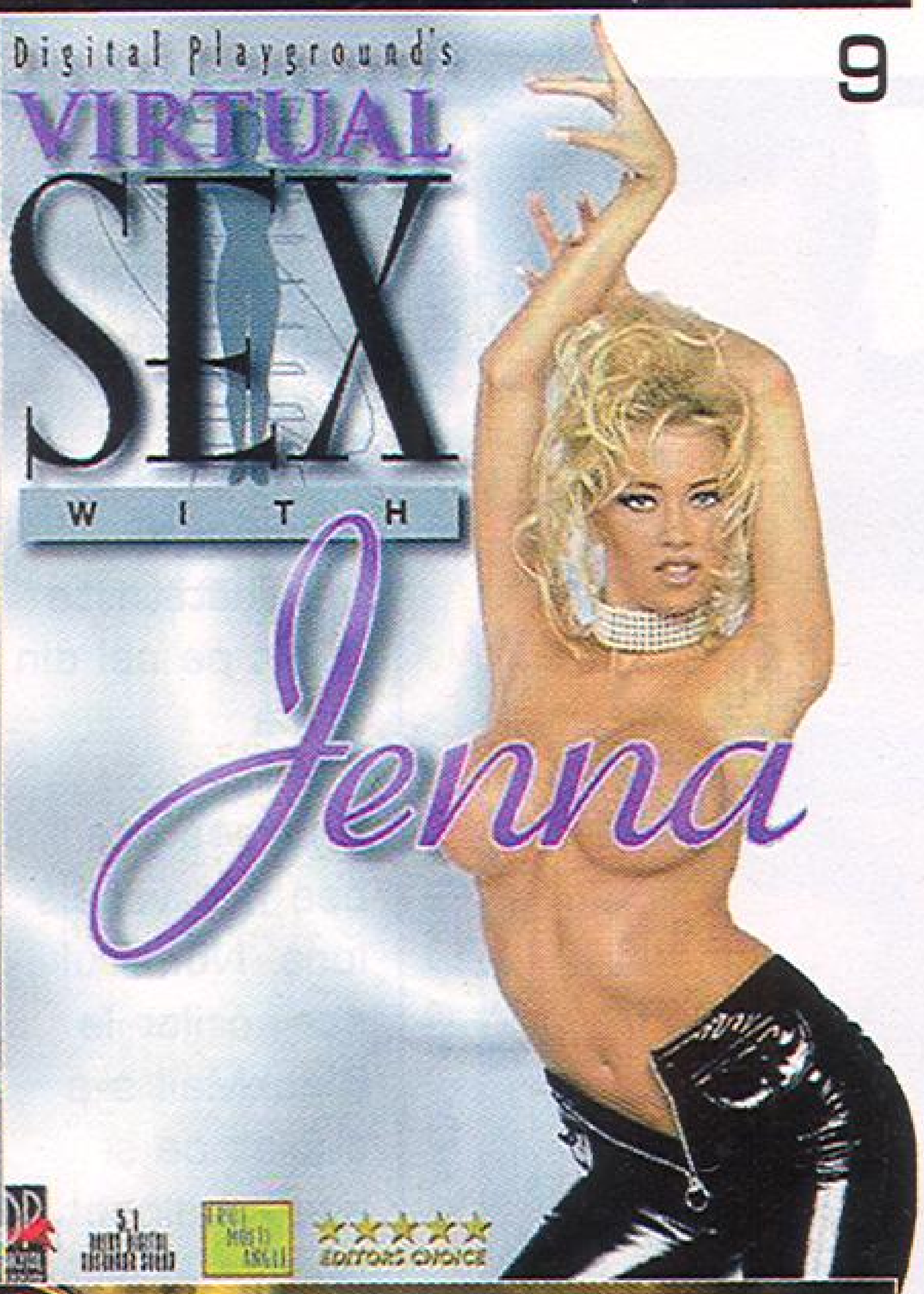


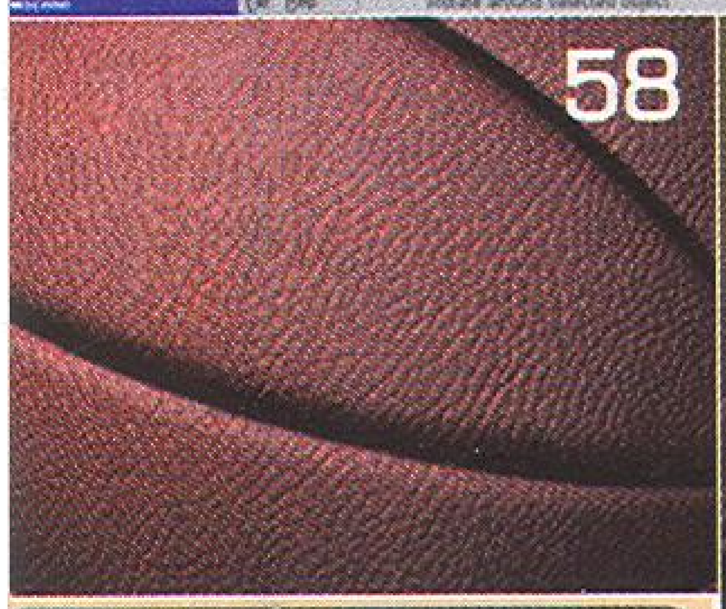


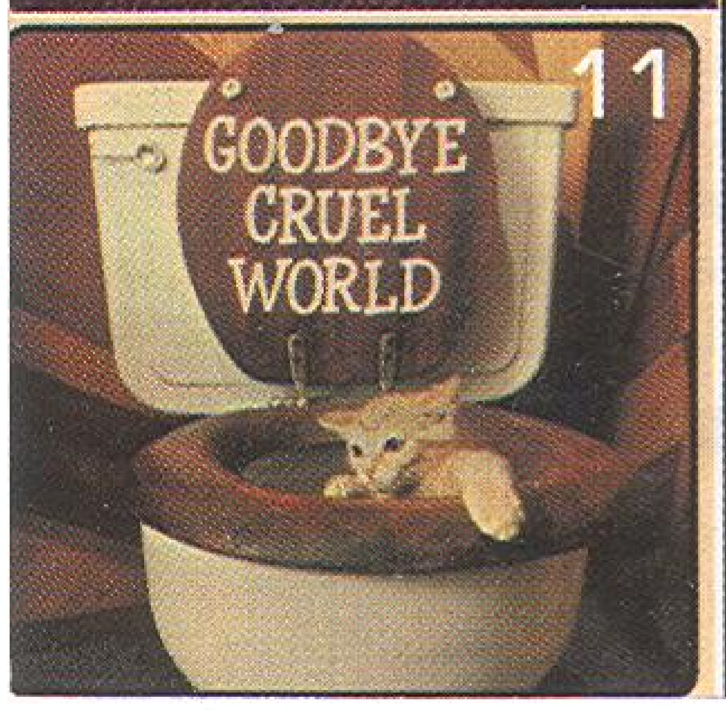














Cuprins

Internet

Software

Jocuri

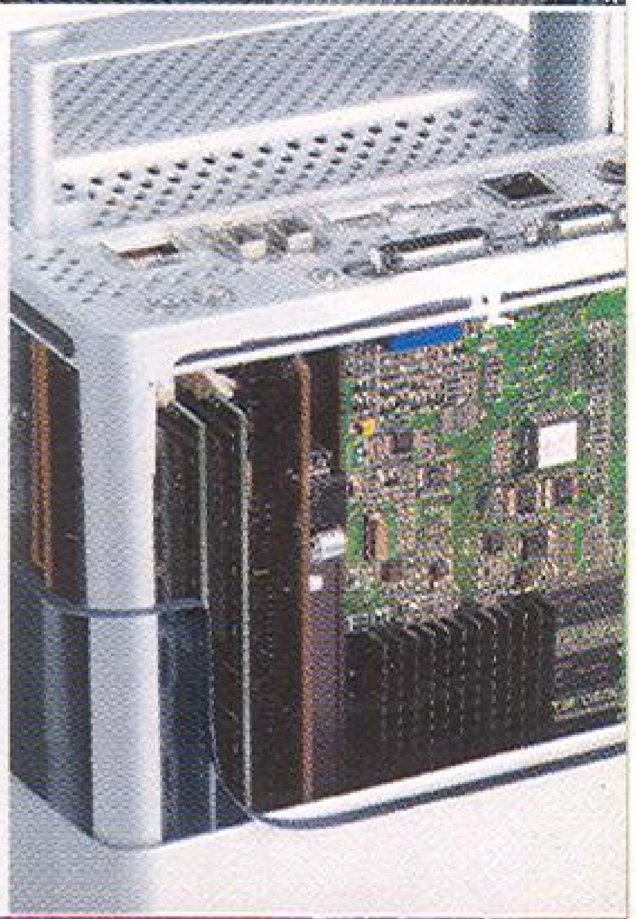
Hardware

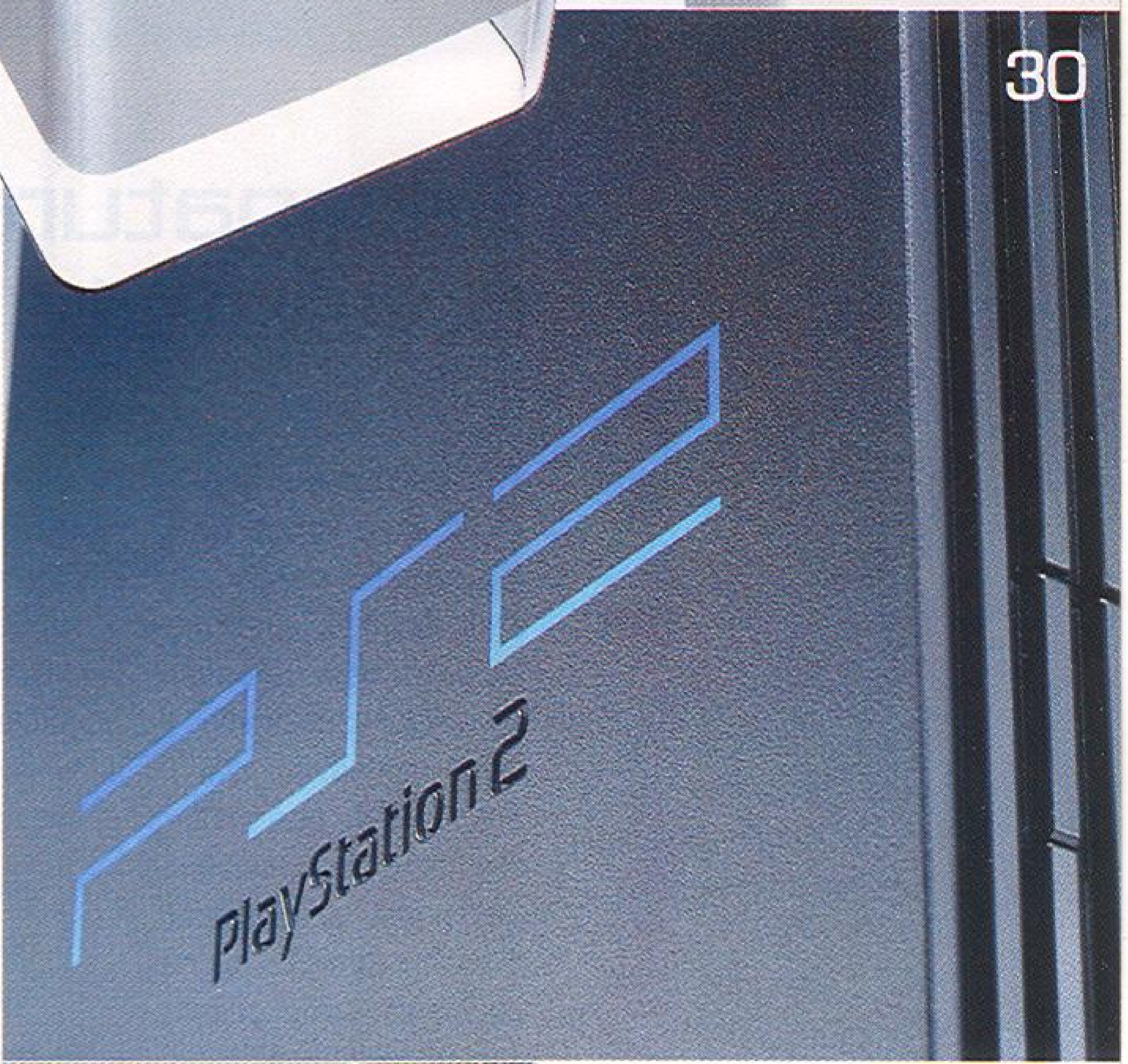


OLYMPUS
42



34

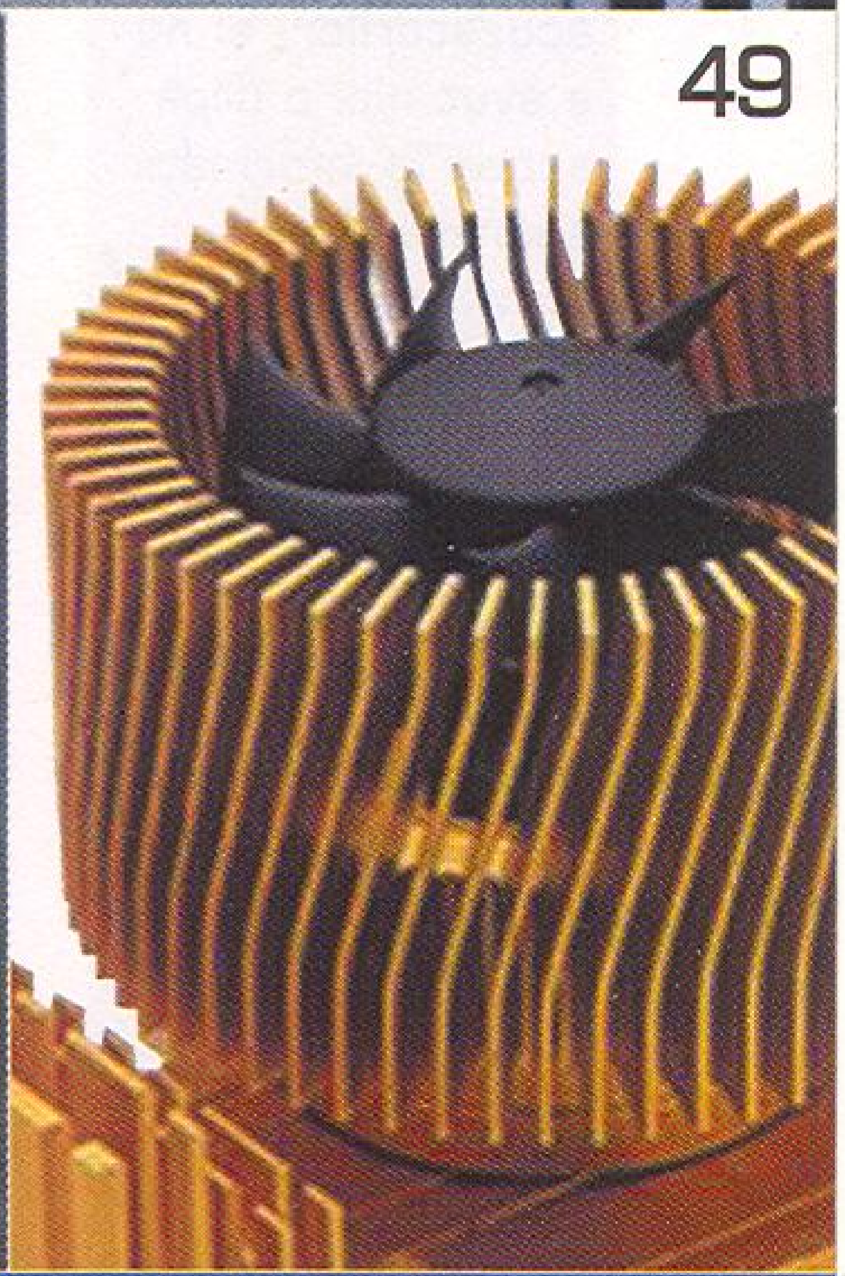




30
PlayStation 2



46



49



Transcend
http://www.transcendusa.com
26



Pe scurt

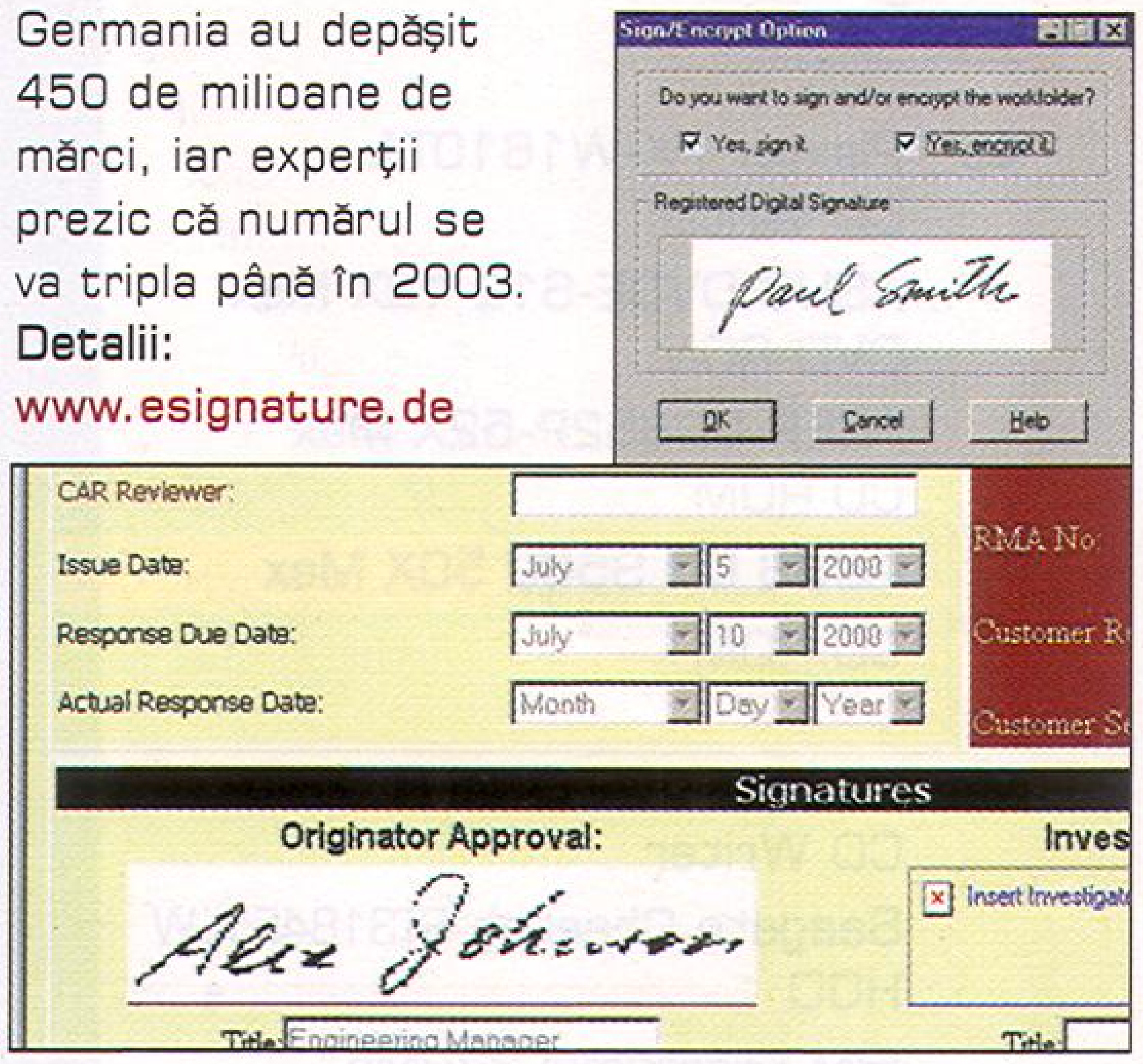
Site-ul NASA spart de trei ori
Un american de 15 ani a fost acuzat de hackingul site-ului NASA şi înlocuirea imaginilor de pe el cu imagini ale unui grup de hackeri autointitulaţi Electronic Souls. Acelaşi adolescent este bănuit şi de vandalizarea site-ului Departamentului pentru Energie al Statelor Unite. Conform acuzatorilor, el nu a avut nici o clipă acces la informaţii secrete.
www.nasa.gov

Găzduire gratuită
Un student olandez la jurnalism, fără posibilităţi materiale, vrea să facă turul globului şi de aceea a creat site-ul http://letmestay-foraday.com, cerând găzduire în diversele oraşe prin care urmează să treacă. În mod surprinzător (sau nu) deja are o duzină de oferte.

Semnatura electronică acceptată în Germania

ÎN ROMÂNIA CEA PE HÂRTIE MAI ARE DE EVOLUAT

Parlamentul german a votat o lege care acordă semnăturilor electronice aceeaşi valoare ca şi corespondentelor lor scrise de mână. Prin această manevră legislativă, Germania se aliniază directivelor UE, care au drept scop creşterea importanţei comerţului electronic. Anul trecut, sumele vehiculate în comerţul electronic din Germania au depăşit 450 de milioane de mărci, iar experţii prezic că numărul se va tripla până în 2003.
Detalii: www.esignature.de



Oscarii vor mulţumi pe Internet

NU DE ALTA, DAR LIVE NU ERA DESTUL



Detalii: www.oscar.com

Anul acesta, cei care vor pleca acasă cu o statuetă de aur de la premiile Oscar vor avea doar 45 de secunde pentru a le mulţumi tuturor celor care i-au ajutat să ajungă în această poziţie. Cei care vor rămâne cu mulţumiri pe dinafară vor avea totuşi şansa să le facă cunoscute, în pagina de web oficială a asociaţiei criticilor de film americani, a afirmat Gil Cates, producătorul show-ului pentru care actriţele şi actorii îşi pregătesc garderoba cu săptămâni înainte.

Shockwave în trei dimensiuni

MACROMEDIA "EVOLUEAZĂ" PRODUSUL

La show-ul Internetworld din Los Angeles, Macromedia a prezentat o versiune mult îmbunătăţită a software-ului Shockwave, ridicat la puterea 3D. Shockwave 3D reprezintă rezultatul unei colaborări între Macromedia şi Intel, care mai are la activ şi unele legături cu un concurent al Macromedia, Real Networks. Macromedia s-a lăudat cu dimensiunile mici şi scalabilitatea programului, precum şi cu geometria adaptativă. Dacă este să ne luăm după spusele lor, Shockwave 3D va putea reda scene foarte realiste şi va deveni standardul 3D pentru Web. Având în vedere că Flash/Shockwave este deja standardul pentru animaţii 2D, s-ar putea să aibă dreptate.
Detalii: www.shockwave.com



Pe scurt

Ochii și stresul
Un articol din OEMH Journal din Italia, spune că de fapt nu monitoarele sunt de vină pentru că te ustură ochii ci stresul. Un test făcut pe 200 de lucrători bancari din Milano a arătat că doar cei care aveau probleme la serviciu se plângeau de dureri de cap. Cei care erau mulțumiți și fericiți nu aveau probleme.
www.emhj.it

Un click cultural
Cele mai bune colecții de artă, teatrele și locurile istorice din Marea Britanie vor căpăta echivalente pe web în cadrul proiectului Culture Online. Guvernul a acordat o sumă de 5 milioane de lire și urmează să susțină proiectul cu 100 de milioane de lire.
www.cultureonline.com

Mir pe Internet
Ultima călătorie a stației orbitale Mir către Pământ a putut fi urmărită în direct pe Internet. A avut loc o afluență foarte mare de vizitatori, aterizarea Mir-ului fiind socotită cel mai important eveniment celest după căderea meteoritului Tunguska care a lovit acum câteva milioane de ani Siberia.
www.mirreentry.com



Jedi ca religie

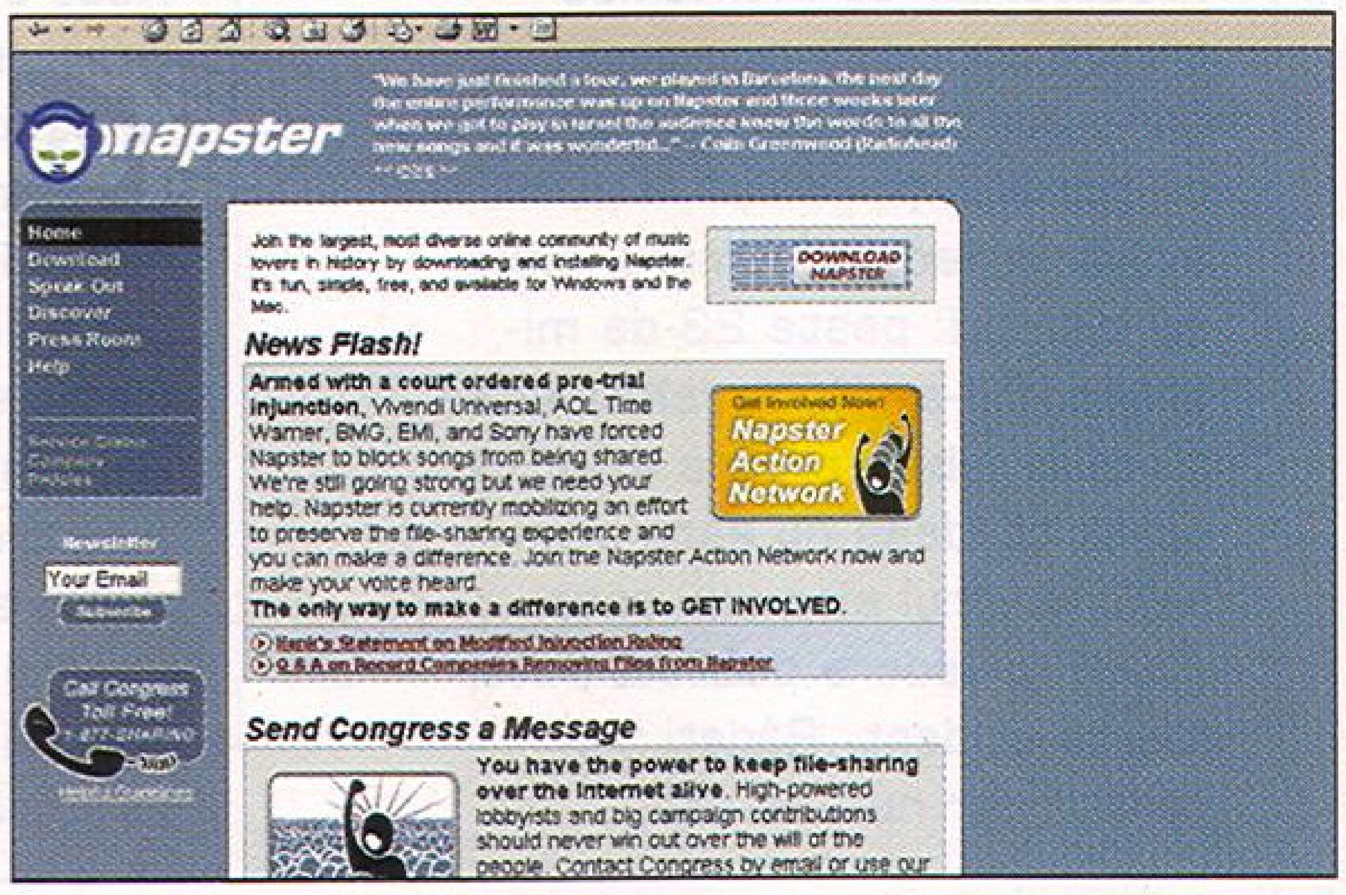
DON'T PRAY, USE THE FORCE, LUKE

Neozeelandezii au pornit o campanie ca filosofia Jedi să fie recunoscută ca religie și cavalerii cu același nume, recunoscuți drept sfinți. Campania este firește o farsă, și urmărește să dovedească puterea de convingere și de transmitere a ideilor prin e-mail. Conform ziarului Financial Times, e-mailul răspândit de farsori afirmă că în cazul în care 8000 de oameni completează formularul, oficialitățile vor fi forțate să recunoască religia Jedi. **Detalii:** www.finacialtimes.com

Traficul pe Napster a scăzut cu 60%

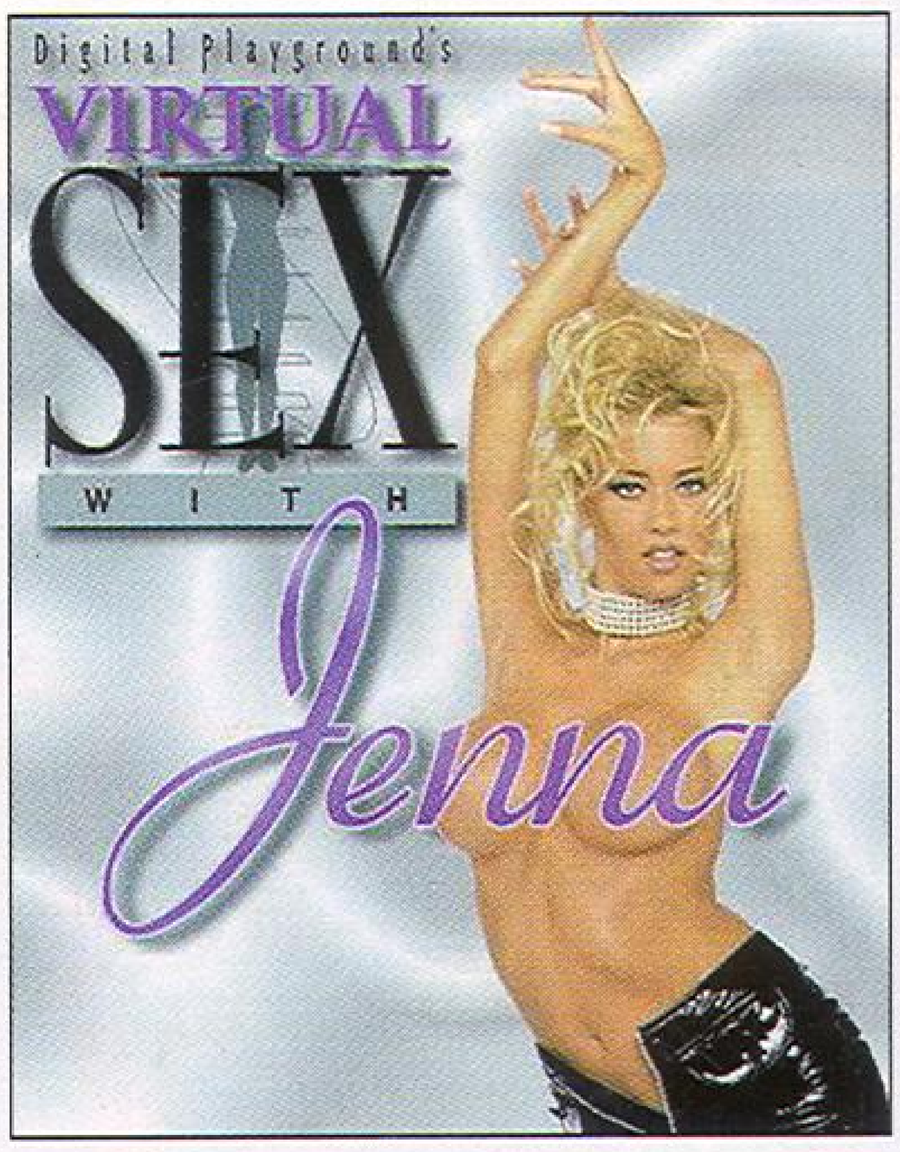
PIRATERIA MUZICALĂ NĂPĂSTUITĂ

La scurt timp după instalarea filtrelor ce blochează accesul la fișierele protejate de copyright, traficul a scăzut la doar o treime din volumul de date transferat inițial, raportează Webnoize, o companie de monitorizări online. Se pare însă că utilizatorii au găsit metode de a păcăli sistemul, căutările termenului "Madonna" rămânând fără răspuns, dar cele ce folosesc numele "Madona" sau "Maddona" fiind încununate de succes. Firma Aimster a creat programul PiG Encoder, care "ocolea" filtrele, transformând Britney Spears în ritneyB pearsS, dar a fost obligată prin ordin judecătoresc să renunțe la distribuirea software-ului. Ultimele știri anunță o viitoare fuziune între Napster și Gracenote, o companie ce deține o bază de date online cu peste un milion de melodii cu copyright-ul plătit.
Detalii: www.napster.com



E-mail-ul și sexul virtual

CINE POATE REZISTA FĂRĂ ELE?

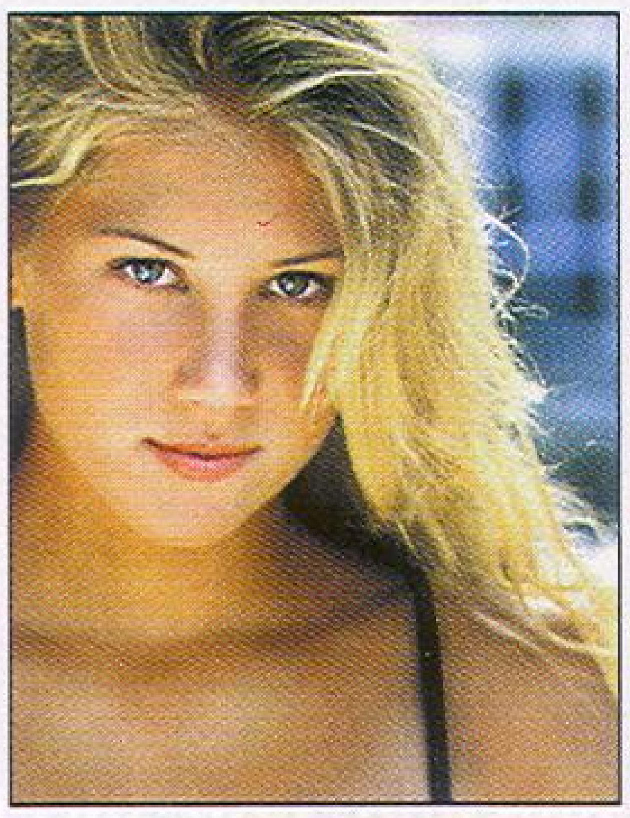


Un grup de psihologi din Munchen au făcut un experiment pe 5000 de cupluri "la distanță", care s-au cunoscut în chat room-uri sau în alte locuri pe Internet și au ajuns la concluzia că aceste relații nu ar putea supraviețui fără sex virtual. Termenul de virtual nu se referă la niște apanaje mecanico-electronice conectate la Internet, ci la schimbul de telefoane și e-mail-uri cu tentă sexuală explicită între parteneri. Studiul a fost publicat în versiunea germană a revistei Glamour. **Detalii:** www.onlinepsyche.com

Viermi, viruși și alte frumoase năbădăi

CE NE MAI ATACĂ CALCULATORUL

Dacă credeați că nu se poate mai rău decât nevasta dezbrăcată, iată că este posibil. După iritanții viruși Anna Kournikova și Naked Wife, experții de la Kaspersky Labs, cei care produc Antiviral Toolkit Pro, anunță apariția unui virus de e-mail și mai puternic. "Magistr" folosește mai multe metode pentru a păcăli destinatarii, inclusiv autoreproducerea sub formă de e-mail-uri pline de cuvinte aleatoare. Efectul de bază: toate fișierele de pe hard-disk sunt șterse, iar virusul scrie un fișier text cu mesajul "You think you are God, but you are only a piece of shit". Virusul este semnat de un scriitor de viruși din Malmo, Suedia.
Detalii: www.kasperskylabs.com



Site-urile cititorului

http://www...

rmra.cleverobjects.com

Sugestia ne-a venit de la Dan Rușanu, probabil un membru cu vechi state de plată. Nu știm a cui a fost ideea de a înființa site-ul, însă este un exemplu perfect de lucru care se conține pe sine însuși, dacă înțelegeți ce vreau să spun. Asociația Română a Frecătorilor de Mentă ilustrează asociația non-profit și non-scop tipică, privită se pare cu bunăvoință de opinia publică, având în vedere numărul mare de membri: peste 23 de milioane. Ne-a plăcut reîntâlnirea cu mult iubita eroare 404; ce păcat că ideea nu este originală. Umorul site-ului este, având în vedere publicul țintă, foarte evident. Râdeți, voi râdeți, dar nu-i de râs...

portal.cyberarmy.com

La propunerea lui aVAtaRu, de pe forumul XtremPC, iată cîteva cuvinte despre www.cyberarmy.com. Organizația, cu peste 30.000 de membri (după spusele lor) luptă pentru libertatea de exprimare și împotriva oprimării pe Internet. Un soi de Robin Hood's Marrymen din timpurile noastre, aceștia sunt împotriva pedofiliei și proiectului Echelon, dar acest lucru nu-i împiedică să mai hack-uiască niște site-uri din cînd în cînd. De pe site-ul lor puteți surfa anonim, puteți traduce texte, puteți da comanda whois și multe altele. Mai pe larg despre această organizație și chiar despre proiectul Echelon, în numărul următor.





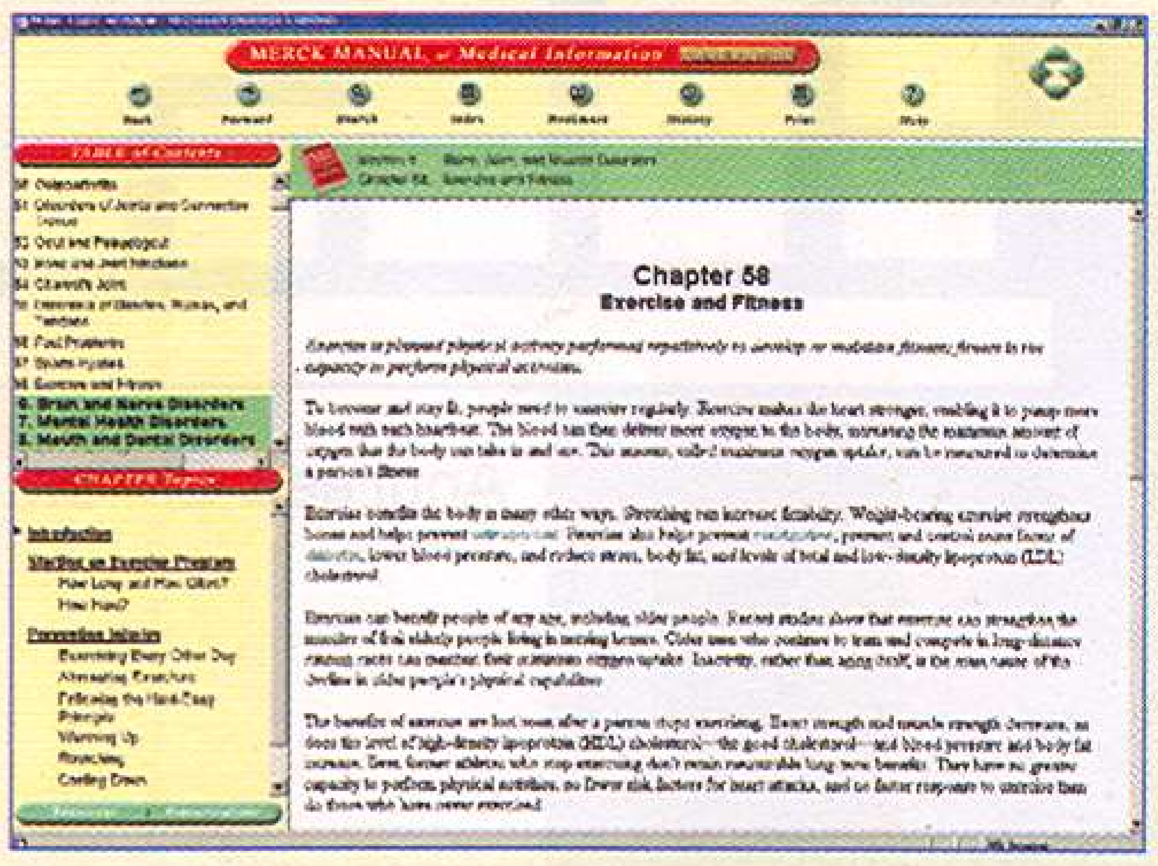
Link'o'pedia

Luna aceasta am pus laolaltă link-uri cu și despre mașini. Mașinile sunt unul dintre cele mai importante și disputate subiecte de discuție pentru bărbați, imediat după femei, și, din punctul nostru de vedere, cu siguranță înainte de fotbal și politică. Așa deci dacă vreți să vă năvălească adrenalina în vine, ascultați sunetul motorului la **http://www.porsche.com/english/911/models/gt2/sounds/default.htm.** Satisfacție garantată.

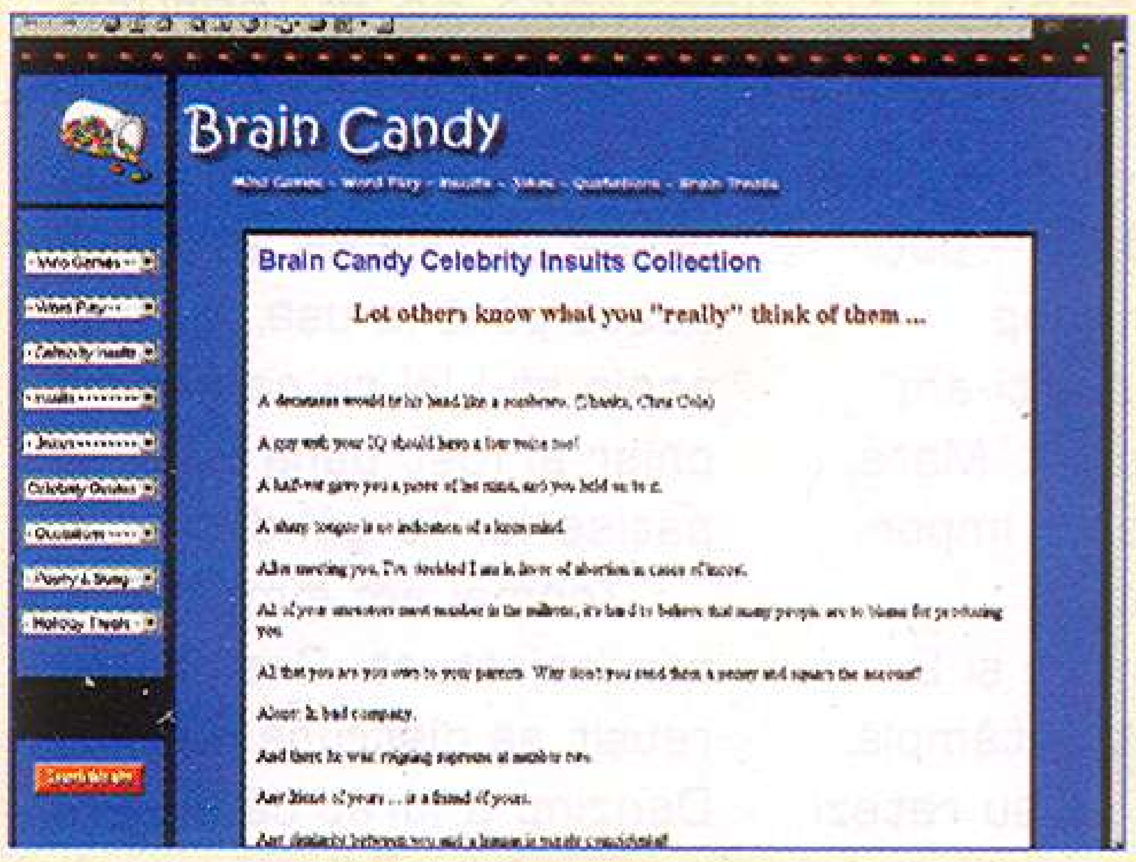
- http://www.rollsroyceandbentley.co.uk/bentley/index.html
- http://www.fantasycars.com
- http://www.jaguar.com
- http://www.mclaren.com
- http://www.nissandriven.com
- http://www.lancia.com
- http://www.bmw.com
- http://www.buick.com
- http://www.audi.com
- http://www.astonmartin.com
- http://www.fantasycars.com
- http://www.volkswagen.com
- http://www.4adodge.com
- http://www.hummer.com
- http://www.chevroleteurope.com/homepage/english/frame_gb_en.htm
- http://www.oldsmobile.com
- http://www.pontiac.com
- http://www.geocities.com/MotorCity/Downs/4582
- http://www.saab.com/index_live.html
- http://www.opel.com/
- http://autos.yahoo.com
- http://www.supercars.net
- http://www.geocities.com/motorcity/speedway/7737/
- http://www.babez.de/
- www.wenet.net/~donc/ads/

Medicina fără profesor

http://www.merckhomeedition.com



Dacă vă e frică de injecții sau nu vreți să dați plocon la doctor, puteți încerca varianta online a celebrului manual de medicină Merck în două formate, unul mai vechi, text only și unul mai nou, interactiv, cu animații, sunete și imagini din belșug. Fiecare boală este descrisă pe baza simptomelor și sunt recomandate mai multe metode de a o trata. Cu toate acestea, în unele cazuri nu este recomandat să acționați fără sfatul medicului. Cu o tradiție de 100 de ani și articole scrise de 200 de experți în domeniile respective, manualul Merk este cea mai bună soluție de autodiagnoză și homeopatie, singurul lucru care îl poate depăși fiind o vizită la doctor.



Insultă cu stil și eleganță

http://www.corsinet.com/braincandy/insult.html

Ți s-a întâmplat vreodată să ai nevoie de o ironie ucigătoare, de o insultă care să usture, de o injurie care să îți îngenuncheze dușmanii, totul fără să fii considerat mitocan? La adresa de mai sus găsiți o replică pe măsura oricărui adversar, gata de a fi aruncată nonșalant într-o discuție pe mIRC sau introdusă într-un post de pe forum. Ex: "Ești la fel de inutil ca un cioc de cauciuc pentru o ciocănitoare", "Ești așa de scund încât afli ultimul când începe să plouă", sau "Când mori, lasă-ți creierul oamenilor de știință. Am auzit că vor să obțină vidul perfect.". Tot pe www.corsinet.com/braincandy puteți găsi o colecție de citate potrivite pentru ocazii și duzini de jocuri de cuvinte interesante.

Păsările, când se duc, un'se duc?

http://www.geocities.com/Athens/Olympus/2843/Thinkindex.html



De când se nasc și până își dau obștescul sfârșit, oamenii își pun tot felul de întrebări mai mult sau mai puțin tâmpite, al căror răspuns este extrem de inutil pentru progresul umanității în general. Cineva a avut ideea de a aduna laolaltă peste 6000 de astfel de întrebări, organizate pe categorii, gama variind de la interogații copilărești-stupide, gen "Ouăle de ciocolată sunt ouate de găini de ciocolată?" la întrebări filozofico-amuzante gen "Doar pentru că nimeni nu se plânge, asta nu înseamnă că parașutele sunt perfecte, nu-i așa?". Dacă vă simțiți în stare, puteți chiar să propuneți întrebări celor care au în grijă site-ul. Dar cu greu se pot imagina unele noi sau mai stupide...



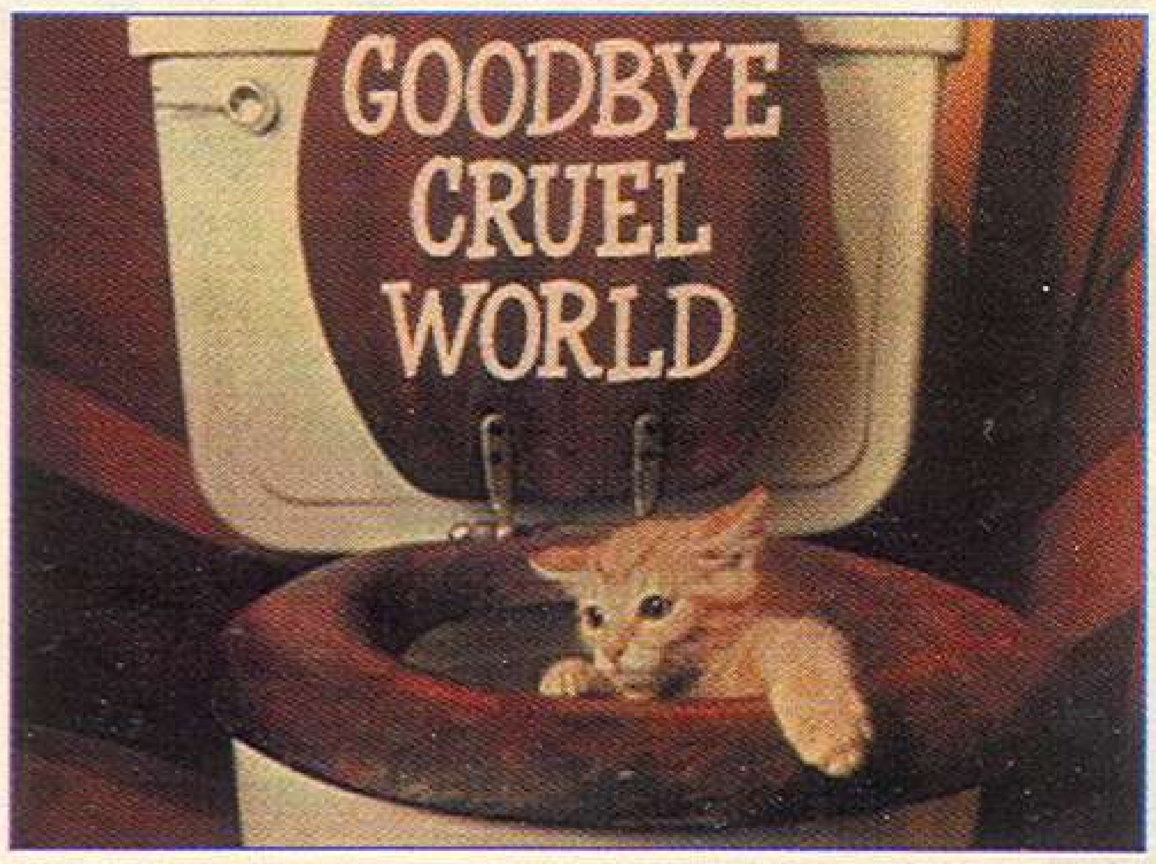
Și arta se învață

http://www.phong.com/tutorials

Acest site găzduiește o duzină dintre cele mai bune tutoriale de Photoshop pe care le-am citit până acum: de la cum să desenezi o sferă cu reflexia mediului înconjurător de să pară făcută într-un program de grafică 3D, la cum să realizezi litere și obiecte dintr-un plastic lucios care arată extrem de bine și de la litere cu margini neregulate la cabluri metalic-strălucitoare. Și ca să citez un eseu la care am ajuns printr-un link din pagină, nu există designer care să nu fi furat o idee sau un procedeu de la cei mai pricepuți ca el. Așa că nu vă rușinați să plagiați, pentru că plagiatura este mama învățăturii și mulți o practică fără pic de rușine în acest domeniu în zilele noastre.

Trage apa la ieșire

http://www.toiletmuseum.com



Dacă vrei să afli mai multe despre locul în care îți petreci 5% din viață, vizitează acest site. Aici vei găsi fotografii ale celebrităților surprinse pe vine (Jenny McCarthy și Peta Wilson printre cele mai de seamă) sau oameni comuni în diverse ipostaze în toalete mai mult sau mai puțin publice. Dacă vreți pornografie, trebuie să căutați în altă parte, pentru că aici nu este vorba de așa ceva. Animale și toalete, sunete de toalete, vederi cu toalete, toalete high-tech, nimic nu este lăsat pe dinafară în acest muzeu dedicat unui neobișnuit idol din porțelan. Poate părea o obsesie, dar este inofensivă, ba chiar amuzantă. Așa că vizitați site-ul, și la final, nu uitați să trageți apa.

Black Mail



Andreea Chifan: Nu credeam că sufletul îmi va mai fi vreodată atins de calda suflare a vorbelor tale, nu credeam că degetele îmi vor mai atinge vreodată o epistolă pe care tu ai așternut-o. Dorul de tine mi-a ținut sufletul strâns și mintea învolburată până în momentul în care un mutant cu un ochi, cred că era unul din slujitorii tăi docili, a intrat pe ușa redacției, s-a tăvălit de 3 ori și a încercat cu disperare să-mi sărute piciorul...

Andrei Motrescu

Dragă Andreea,
Iartă-mă, te rog, că nu ți-am mai scris și că o fac acum cu atâta grabă - dar de când ai plecat, lucrurile s-au înrăutățit cu mult aici, și nici unul dintre noi nu mai e așa sigur dacă dimineața următoare îl va mai prinde liber sau îl va găsi încătușat, târât în urma convoiului armatei lui Danzing. După cum bine știi, dwarfii ne-au trădat și au rupt alianța - fără armele și ajutorul lor, înfrângerea noastră este doar o chestiune de timp. Ieri au lovit primele săgeți în poarta cetății, astăzi orcii deja ciopârțesc la ea cu topoare. Dar să lăsăm asta... Îmi scrii că ți-e greu, că nu poți să dormi noaptea, și că nu crezi că o să reziști acolo... Andreea, știi bine de ce a trebuit să facem asta. Crezi că mie nu mi-ar fi plăcut să rămâi aici, să ne batem spate-n spate, ca altădată, să te pot vedea în fiecare clipă, să te știu aproape? Dar mi-e mai ușor să te știu în siguranță, acolo, decât să trăiesc cu frica că te pot pierde în orice moment, aici. E mai bine așa. Oricum, nu ești singură. Minel mi-e veche cunoștință - i-am cruțat viața odată, așa că mi-o datorează. Mâine, când o să-l vezi din nou, arată-i însemnul pe care-l ai sub omoplat - o să-l recunoască el și va ști ce e de făcut. Cât despre Dragoș, dacă îndrăznește să te înghesuie vreodată la perete, ucide-l. Poți da apoi vina pe motanul băbuței de la parter - nimeni nu va suspecta nimic. Ai te rog mare grijă cu Daniel - sub aparentul lui calm se ascund multă furie și energie - fă în așa fel încât, dacă e să izbucnească vreodată, să nu fii tu ținta. Poți eventual încerca să inviți diverși cititori inadecvați și să îi pasezi subtil, pe diverse frecvențe. Una dintre ele se va adeveri cu siguranță cea sensibilă - vei asista atunci la un spectacol trist, dar frumos - s-ar putea să merite. Odată punctul sensibil detectat, folosește-l în avantajul tău - supune-l pe Dragoș la perversiuni inimaginabile alături de joystick-ul cu feedback sau forțează-l pe Tomcat să-l sărute în ureche pe Minel (o să fie interesant și, în plus, o să-i facă plăcere și lui Minel). Profit de această ocazie ca să-ți recomand să nu precupețești nici un efort pentru a ți-l apropia pe copilul acesta - vei înțelege și singură mai târziu de ce).

Cât despre "incidentul Camil" de care-mi povestești, în ceea ce mă privește, văd trei posibile soluții. Prima ar fi să scapi pur și simplu de el - poți folosi în acest scop toporișka pe care ți-am dăruit-o la plecare. Mare grijă - este foarte important să-l lovești:
1. neapărat în cap și 2. neapărat exact la tâmplă. Dacă ți-e frică să nu ratezi, poți recurge la următorul șiretlic. Dimineața, când te trezești și după ce săruți porumbelul care trece în fiecare seară deasupra cetății noastre, dă-te cu un ruj mai strident, apoi, ajunsă la redacție, pupă-l pe Camil de salut exact în moalele capului, acolo unde vei vedea că se zbate o venă. Urma lăsată de buzele tale ar trebui să se vadă suficient timp și să-ți dea o indicație destul de exactă asupra locului unde ar trebui să lovești.

A doua soluție ar fi să-l minți pe Minel și să-i spui ca ăăă... Camil te-a violat. Este o soluție disperată și cumva sadică, pentru că Minel, suflet simplu, dar onorabil, îl va omorî pe Camil cum n-ai fi crezut că poate fi ucis cineva (dacă poți, ia-ți zi liberă atunci). Personal, cred totuși că n-ar trebui să recurgi la metoda asta.

Cea de-a treia posibilitate ar fi să-ți accepți pur și simplu soarta și să faci așa cum îți cere Camil, adică să alergi în fiecare dimineață după covrigi brașoveni pentru întreaga redacție. Eventual, îl poți dresa pe Dragoș să ți-i aducă până la ușă, iar de acolo să-i iei tu ca și cum chiar ai fost până la patiserie. Te gândești tu.

Tocmai am simțit o zdruncinătură. Cred că au reușit să distrugă poarta. Danzing a jurat că o să-mi scoată inima din piept cât încă mai trăiesc; ce-i drept, eu am făcut același lucru. Nu va îndrăzni să accepte un duel cinstit, știe că l-aș ucide înainte să-mi vadă prima picatură de sânge.

Singura șansă este să ne retragem supraviețuitorii prin tunelul secret, sper doar că ei n-au aflat încă de el. Tot pe acolo îți voi trimite, printr-un om, această scrisoare - nu-ți fie teamă, e un sclav de încredere, care m-a ajutat de nenumărate ori. I-am promis că dacă reușește în misiunea asta, îl voi elibera, deși urma s-o fac oricum. Sper doar că n-o să pățească nimic - ultima dată când ți-am mai scris, am pierdut cinci oameni. Nu-mi vine să cred că orcii au putut să măcelărească patru sclavi fără nici un însemn de proprietate pe ei (al cincilea s-a înecat cu o bucată de gutuie, tâmpitul, și nu l-am mai putut salva). Oricum ar fi, îți mulțumesc pentru șuvițele de păr pe care mi le-ai trimis - l-am pus pe mag să mi le încapsuleze într-o brățară de argint pe

Black Mail

care n-o mai scot de la mână - el spune că, dintr-o dată, brățara a căpătat proprietăți stranii și că mă ferește de rău, dar cred că mi-o spune din bunătate. Îți trimit și eu o fiolă cu sângele care mi s-a scurs din ultima rană de katana - ai grijă de ea, o să te ajute. Ține-o în mână când ești aproape de cineva - dacă are intenții bune, și mi-a fost vreodată amic, se va încălzi și vei ști că poți avea încredere în el. Nu încerca niciodată să o ții la piept - o să te frigi.

Trebuie să plec, toată garda e în cameră acum și orcii se bat la doar două coridoare de aici. Dacă nu-ți mai scriu, înseamnă că am murit - ai grijă de tine atunci - e tot ce te rog. Uită de mine și de tot ce s-a întâmplat între noi - este ultima mea dorință ca tu să-ți găsești pe cineva care să te iubescă, așa, cu cuvintele lui, și să fii măcar puțin fericită alături de el. Dacă scap, te voi găsi, orice s-ar întâmpla. Pupă-l pe Minel din partea mea. Spune-i lui Adrian că iubita lui, Deyder, e alături de mine, am avut grijă să nu pățească nimic și voi face tot ce-mi stă în puteri s-o apăr până ajungem în port. De acolo i-o trimit prin niște prieteni contrabandiști. Zorile fie cu tine.

P.S. Am uitat să-ți spun ceva foarte important. Orice ai face, nu te apropia de tehnoredactor - există o vrajă veche legată de asta și oricine în ^^%&$@)*#_

lubite Andrei,

Nu credeam că sufletul îmi va mai fi vreodată atins de calda suflare a vorbelor tale, nu credeam că degetele îmi vor mai atinge vreodată o epistolă pe care tu ai așternut-o. Dorul de tine mi-a ținut sufletul strâns și mintea învolburată până în momentul în care un mutant cu un ochi, cred că era unul din slujitorii tăi docili, a intrat pe ușa redacției, s-a tăvălit de 3 ori, a încercat cu disperare să-mi sărute piciorul (nu am știut cu siguranță dacă este servil sau doar fetișist) și în final a murit din cauza pumnalului al cărui mâner se vedea că îi iese din ceafă. Cel mai greu a fost să-i iau scrisoarea din pumnul încleștat pe care și-l vârâse pentru siguranță în pantaloni. Efortul mi-a fost însă răsplătit de vederea cuvintelor tale.

Am vrut mereu să te întreb și, în gând, o voi face și acum. De ce nu ai apelat niciodată la licurici pentru a te susține? Este drept că mereu te-ai simțit complexat că ei sunt mai "luminați", dar ți-am repetat și îți repet că motivul este natura lor și nu faptul că au studiat mai mult ca tine. Mai mult, ai renunțat la arici pentru că înțepau mai bine ca tine (niciodată nu m-ai crezut că ei nu vorbesc, dar totuși înțeapă) și la girafe pentru că aveai impresia că te dau în gât tot timpul. Trebuia să ții minte că aliații cei mai buni sunt cei cu care ai interese comune și nu aceia care temporar s-au ascuns sub masca unor aliați pentru a căpăta favoruri ulterior inutile.

Câteva fragmente mă nelămuresc însă în epistola ta. Ultima dată știam că scrii mai repede, dar văd că vârsta ți-a luat-o înainte pentru că orcii băteau la poartă cînd ai început să scrii, dar au ajuns în coridoare după 20 de rânduri. Voi ține cont de sfaturile tale, deși numele pronunțate de tine îmi sunt total necunoscute. Am auzit că acești oameni au lucrat pe vremuri aici, însă ei erau muncitori într-o mină de cărbune amplasată pe sediul actualei noastre redacții, iar numele lor doar semănau cu cele spuse de tine: Duanial, Andriane, Clamiol, Nimurel, Droagons și Toamchyet. Nu înțeleg cum ai știut de aceste lucruri apuse cu sute de ani în urmă și cum destinul te-a adus din nou lângă mine. Mai ales că atunci când am vorbit ultima oară cu tine mai erau 300 de ani până la primul mileniu.

TOU

De ce în numărul trecut nu ați prezentat Half Life Gunman și ați prezentat Ophtalming Force? Unde se găsește de cumpărat Ophtalming Force-ul, eu nu l-am găsit nicăieri! Ce alte moduri de single player sunt în afară de: Half Life, Half Life-Opposing Force, Half Life Gunman, Half Life Ophtalming Force, Half Life They Hunger, Half Life Dark Star? Cam atât!
Bye!

Ne pare rău că nu ai găsit Ophtalming Force. Acest add-on a început să fie distribuit recent gratuit. Îl poți găsi în piața Obor, în fiecare weekend. Este un domn mustăcios care îl vinde, imediat lîngă tarabele cu iepuri. Te duci la el și întrebi de "condorul îndărătnic". El va înțelege parola și îți va da add-on-ul și încă 2 CD-uri bonus pe care nici noi nu știm ce se află.

Florin Niculescu

Să știi că nu îți scriu despre revistă, că am impresia că e destul de bună și aceia care se plâng să înțeleagă că de abia a venit Iliescu la putere și treburile or să se schimbe (să sperăm...), ci îți scriu ca să te întreb ce mai faci cum o mai duci :), ce zici acum că s-au deschis terasele astea poate ne întâlnim și ieșim în oraș la o terasă. Tot cu ocazia asta felicit revista că a făcut o achiziție așa de "bună" ca tine.
Dacă alea alea, scrie-mi și mie, de fapt ce mama dreq scrie-mi oricum!

Ce simpatic ești tu, dragă Florin. Pot să fac un mic rezumat al scrisorii tale? "Revista e destul de bună, hai să ieșim, ce bună ești, scrie-mi". Nu știu de ce, dar parcă scrisoarea ta nu emană atâta sinceritate pe cât mi-aș dori. Sincer însă, aș fi trecut peste asta și te-aș fi sunat, dar nu ai trecut și numărul de telefon. În concluzie, te voi ruga de acum, și pe tine, și pe ceilalți cititori care îmi scriu altfel de scrisori să trimită pe lângă scrisoare sau e-mail și poze bust cu ei, pentru a vedea și eu la ce mă expun dacă voi suna la numerele pe care le voi primi.

Black Mail

NONAME

Ce upgrade îmi recomandaţi la programul meu zilnic ?
07:50 - mă trezesc kior de somn;
07:51 - mă mai culc puţin;
07:52 - mă trezesc din nou, mai puţin chior de somn;
07:53 - mă uit la ceasul de pe perete să văd cât e ceasul;
07:54 - constat că m-am trezit prea târziu şi nu mai am timp să mănânc;
07:55 - mă îmbrac şi plec la liceu; pe drum - văd aceeaşi oameni în fiecare zi: o babă vopsită roz în cap încălţată cu pantofi sport Nike, un mustăcios ras în cap care fumează la greu, o oxygenată care-şi plimbă pekinezu' şchiop de un picior;
08:10 - ajung la liceu; aici... treburile sunt nasoale: se poate observa o alternanţă între note proaste şi note foarte proaste;
14:00 - plec de la liceu tot atât de prost pe cât eram înainte să vin;
14:15 - ajung acasă mort de foame;
14:16 - nu găsesc mâncare în frigider;
14:17 - bag degetele în priză;
14:18 - mănânc mâncarea Lizucii (birmaneza albă);
14:19 - beau apă;
14:20 - dau drumul la k6-2;
14:21 - joc q3a;
22:22 - 23:23 - reuşesc să mă bag pe net, după sute de dial-uri şi mii de fire de păr smulse din cap; apoi - mIRC;
23:00 - trimit blackmails la xtrempc; apoi - mIRC;
01:56 - îmi aduc aminte că trebuie să învăţ...
01:57 - mă apuc de învăţat;
01:58 - termin de învăţat;
01:59 - scot degetele din priză;
02:00 - mă culc.

NONAME! Trebuie să pui ordine în viaţa ta. Ce fel de bărbat eşti tu? Citind scrisoarea ta, aş zice că eşti un voyeur, nu un bărbat adevărat. Aşa, pe ansamblu, semne de masculinitate dai, nu prea mănânci dimineaţa, bagi degetele în priză, bei apă - astea sunt semnele unui mascul în devenire. Dar cu băbuţa aceea cu Nike în picioare ce faci? O laşi să treacă pur şi simplu? Nu o loveşti, nu îi pui o mică piedică în semn de atenţie? Cu pekinezul şchiop sper că o spui ca o laudă, da? Sper că din cauza ta a devenit şchiop, chiar dacă din vina ta mai are încă 3 picioare întregi. Gândindu-mă la Lizuca, tot ce pot să-ţi urez este poftă bună. Gîndeşte-te doar ce fragedă trebuie să fie (ştii cât se agită pisicile) şi pofta îţi va veni imediat. O singură modificare mai e nevoie de final. Unde sunt site-urile porno? Văd e-mail, văd mirc... dar atât? Te rog, orice mascul trebuie să îşi cultive plăcerile şi mai ales dorinţele. Dacă reuşeşti să rezolvi toate aceste probleme cred că vei avea un program optim.

Rawl

psjdisfjbfgvhxfcbv dhbvfxjhvgfbsd-jbfh sjgfsfvggsv dyvf shdvf dvfbjs-bvfsjdygf

Nu, nu cred. Deşi... cine ştie? Poate numărul viitor. Sau poate nu.

Micuţu - Ploieşti

Iată o idee genială a celor de acolo de la voi : "BLACK MAIL FEMININ" O transformare majoră! Sincer, nu aş vrea să fie încă o farsă sau, mă rog, o glumă "nevinovată" de travestire a personajelor masculine XPC (de tip "Daniela Red"). Ceilalţi membri ai redacţiei probabil s-au căsătorit ca să mărească suprapopularea planetei, sau ce s-a întâmplat cu ei? Ideea de XPC feminin mă încântă, mă fascinează, fetele care fac altceva în faţa calculatorului decât buzele cu ruj cu monitorul închis! Am totuşi şi nişte întrebări care nu ţin (aparent) de calculator şi anume :
1) Poţi să mă torni într-un pahar cu apă? (HOLOGRAF - Să nu-mi iei niciodată dragostea).
2) Ce faci când vrei să te sinucizi? (Te arunci de pe tocuri?)
3) În melodia lui ASIA - "Să-mi dai zilele înapoi" ce o fi uitat gagiu' în dormitor?

1) Nu, dar cu siguranţă ţi-aş putea turna un pahar cu apă în singura seară pe care ţi-ai reaminti-o cu siguranţă: cea pe care am putea-o petrece împreună.
2) Nu, sinucidere curată ar fi să încerc să conving un bărbat să discute altceva decît bere, fotbal şi mîncat seminţe. Bine, pentru tine băut Fanta, jucat pe calculator, iar seminţele rămîn universal valabile.
3) Părerea mea pur feminină este că gagiul din poveste şi-a uitat, pentru scurt timp, dar cît se poate de eficient şi de util pentru el, toate inhibiţiile.

Dan Şerbănescu

Hey yo! Dear redacţie, we want Mr. Sun back at the BlackMail(R)! Rubrica chiar ca şi-a pierdut din aciditate... Era singura rubrică care îmi plăcea. Aţi distrus-o şi p'asta!

Dănuţ, dacă nu are cine să îţi spună cât de singur şi de trist eşti, sau nimeni să observe în cazul în care tu mâine ai fugi pe lună, nu trebuie să te îngrijorezi. La fel cum nu trebuie să te îngrijorezi nici că Mr. Sun a dispărut. Asta deoarece este foarte uşor să se remarce frustrarea, tristeţea şi lipsa de suflet din comportarea ta.

Black Mail

Alex Popovici

Dragă Andreea,
Poate tu ești în stare să îmi răspunzi la următoarea întrebare: de ce ultimul număr XtremPC este mereu mai slab ca predecesorul său? La început revista era bunicică, acum e sub orice critică. Argumente: 1. Articolele despre jocuri conțin mai multe date despre viața personală (sau filosofia de viață) a redactorului, decât detalii despre povestea, grafica, sunetul, jucabilitatea jocului respectiv.
2. Unele articole conțin umor de proastă calitate ce nu-și găsește locul în articolul respectiv.
3. CD-ul e slăbuț în ceea ce privește softul util utilizatorului pe care ar fi trebuit că-l conțină. Acestea fiind zise, rămân cu speranța ca următorul număr să nu mă mai dezamăgească.

Dragă Alex,
Încerc cu greu să mă abțin să nu remarc că apariția mea în revistă coincide pentru tine cu degradarea ei. Voi trece lejer însă peste asta, la fel cum probabil aș trece și pe lângă tine dacă te-aș vedea pe stradă, și voi remarca faptul că "argumentele" tale sunt de fapt:
1. Redactorii își povestesc viața personală. Din păcate cu asta nu pot fi de acord, ținând cont că povestirea vieții mele personale sigur nu ți-ar crea așa mari probleme. Este? Deci nu e adevărat... așa... la punctul 2 voi remarca doar că umorul este ceva fin și într-adevăr cei care nu-l înțeleg pot spune că e de proastă calitate. Cât despre CD, sunt sigură că știi ce spui pentru că și eu am remarcat că în loc de soft util utilizatorului pe CD se află hard inutil utilizatorului.

Marius Onix

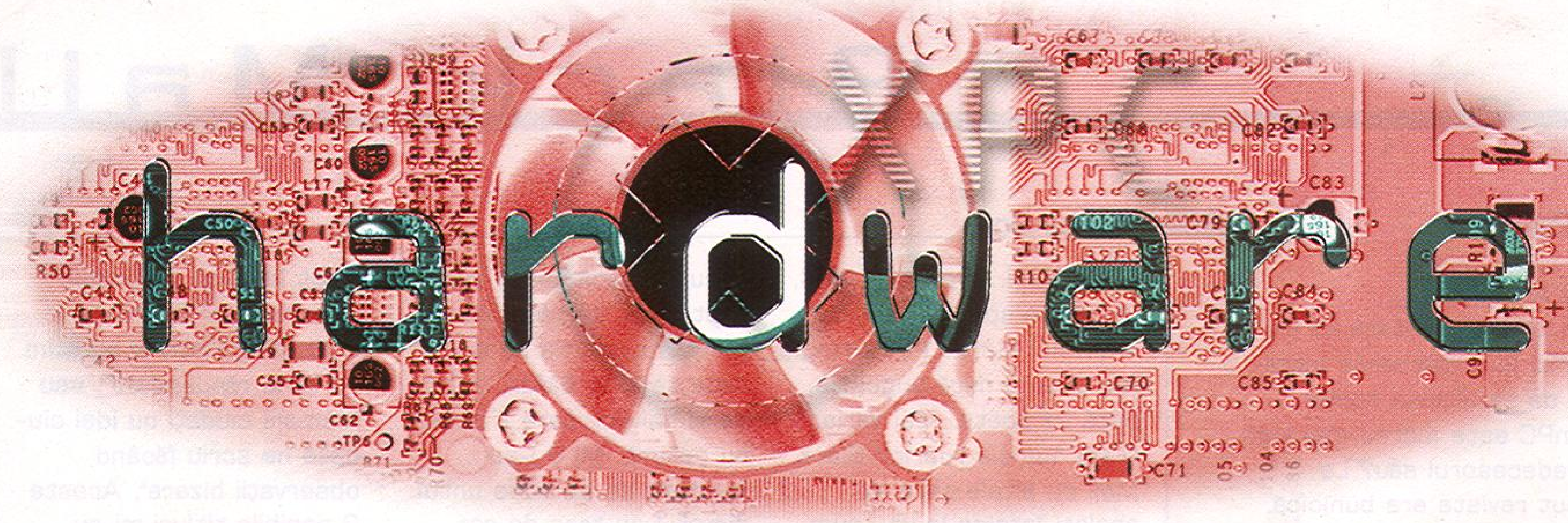
Dragă And... redacție XPC, vă citesc apariția încă de la primul număr PCGaming. Am și eu o mică sugestie, dacă se poate. Mai variați și voi numele rubricii Black Mail cu altele care au același înțeles la voi, cum ar fi: "o ținem pe-a noastră", "le știm pe toate", "noi suntem cei mai deștepți", "vorbiți la pereți, că noi nu vă auzim" și altele. Ar fi superb să se mai schimbe câte ceva, nuuu? Sincer, eu nu-i înțeleg pe săracii cititori care trimit mail-uri la rubrica asta. Nu înțeleg ce vor să realizeze. Râd toți de ei. Acesta trebuie să fie și scopul rubricii. Și totuși, mă întreb ce s-a întâmplat cu dl. Soare. Posibil să-l fi prins niște cititori mai xtremiști ai revistei tocmai când ieșea dintr-o bodegă bucureșteană seara târziu, beat criță, sărbătorind singur răspunsurile pe șleau date de el la BMail, date de el naivilor care îi scriu cu patimă. Mi ți l-au burdușit de au scos untul din el, l-au tras de păr până i l-au lăsat luuung, după care i-au tăiat THE Membru' și altele. Cred că erau studenți la medicină, că, în final, au făcut o treabă bună (i-au făcut fața). Sunt sigur că asta lipsea redacției XPC, deja prea dominată de instinctele pubertății. Serios vorbind, diferența nr.18 vs. nr.16+nr.17 se vede. Cine a impus schimbarea, a fost băiat deștept (sau fată). Pa.

Simpatice Mar...
Ideile tale pentru numele rubricii de Black Mail sunt foarte interesante. Ai uitat însă un alt posibil titlu care ar fi "unii ne scriu fără motiv și nu știm ce să le răspundem", sau "oameni ciudați cu idei ciudate ne scriu făcând observații bizare". Aceste 2 posibile titluri mi-au venit citind scrisoare ta și fanteziile tale privindu-l pe fostul nostru coleg. Sigur, ar fi fost optim pentru orice băiat ca după o bătaie bună să arate ca o fată, dar gândește-te că mâine, dacă ar fi așa, când ai ajunge la școală te-ar bate instant colegii tăi pentru a avea o nouă colegă. Pe final, nu pot decât să mă bucur că ție, spre deosebire de alt cititor ce ne-a scris în această lună, îți place numărul 18 și pe viitor voi face tot ce-mi stă în putere să fii satisfăcut (de revistă, evident).

Eminescu

Dragă Xtrem PC,
În primul rând, sunteți niște nașparlii fără pic de experiență în ceea ce privește jocurile și care umpleți o biată revistă cu zeci de pagini de reclame, idioțenii și alte aberații. Eu am cumpărat vreo trei numere și mi-a venit să vărs. Voi ori sunteți orbi și nu vedeți ce face concurența, ori vă mulțumiți să fiți a 845-a roată la căruță, care nu interesează pe nimeni. CD-ul este de tot râsul, cu programe care au apărut în alte reviste acum 2 luni și cu demo-uri jucate și tocite de toată lumea, ale unor jocuri a căror versiune full a apărut de mult. Nu are muzică, nici drivere recente, în schimb, are niște filme foarte caraghioase (vreo 3) de la niște jocuri nașpa, și chiar și filmele astea sunt luate de pe CD-urile PC G****s. Și imaginea revistei e copiată. Aveți 100 de rubrici de poștă și nu spuneți nimic constructiv în nici una din ele. Acuma ați pus-o pe tipa aia la Black Mail și a și început să se ia în gură cu toata lumea. Ce dracu' se miră ea că revista e de kakao? Pare nițel cam distrusă și experiența în domeniu - nexam cucurigu bau!!
cv_3m1n3sku

Stimabile Eminescu,
Încep prin a remarca numele tău care sunt sigură că reflectă exact și complet cunoștințele tale de literatură, cultură universală, versuri și natură. Probabil antagonismul tău poetic te face să mi te adresezi la persoana a treia, dar, deh, la un poet ca tine astfel de lucruri trebuie acceptate.
Remarc de asemenea cifra 845, probabil o combinație mioritico-inițiatică pe care ai folosit-o pentru a spune ceva, prea subtil însă pentru a fi înțeles de un muritor. Din păcate, ideea de scrisoare constructivă dedicată ție ar fi să sacrifici pisici și câini comunitari noaptea la 12 sub clar de lună. Și nu oricum, ci recitând în acest timp poezii.



Pe scurt

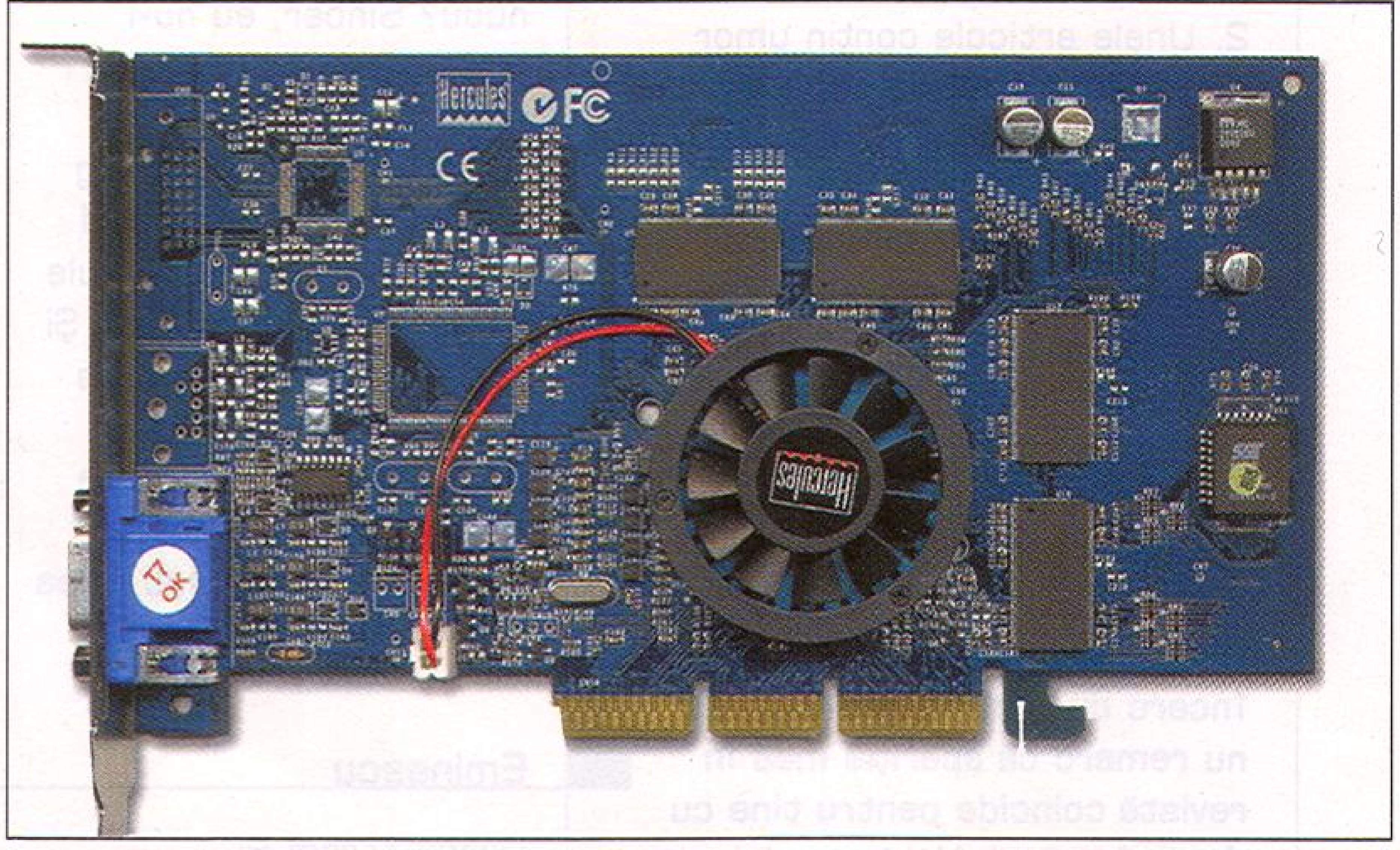
Compaq va folosi memorie DDR
Compaq Computers a lansat o nouă serie de calculatoare numită Presario 7000z. Mondelul 7QS foloseşte un procesor Athlon la 1.2GHz şi memorie DDR SDRAM. Sistemele sunt recomandate pentru rularea aplicaţiilor grafice şi au un preţ începând de la 1300$ ce poate ajunge la 2500$ la configuraţiile cu DVD recordable.
www.compaq.com

Închiderea fabricii TI din Santa Cruz
Până la sfârşitul anului Texas Instruments are planuri să închidă fabrica din Santa Cruz care producea chipuri folosite în mai multe modele de hard discuri. Deşi vor rămâne 600 de şomeri, conducerea companiei vrea să extindă fabricile din Huston şi Dallas.

Kyro II direct in Hercules

CU UN PREŢ BUN, KYRO PROMITE O A DOUA GENERAŢIE INTERESANTĂ

După semieşecul cu prima generaţie de chipset-uri Kyro, STMicroelectronics lansează o nouă provocare prin intermediul chipset-ului Kyro II. Acesta foloseşte aceeaşi tehnologie PowerVR Series 3 folosită şi la generaţia anterioară de procesoare. Procesorul nu este total diferit de modelul mai vechi singurele deosebiri reale fiind viteza superioară de funcţionare a chipset-ului şi 15 milioane de tranzistori faţă de 12 milioane la Kyro. Viteza mai mare a procesorului a putut fi obţinută printr-o micşorare a procesului de fabricaţie de la 0.25 microni la 0.18 microni. Consumul de energie a fost de asemenea îmbunătăţit ca urmare în principal a modificării procesului de fabricaţie, acesta fiind de 4 watti comparativ cu cei 9 pe care îi disipă o placă cu chipset NVIDIA GeForce 2 GTS. Memoria suportată de Kyro II este SDR pe 128biti şi în cantităţile 16Mb, 32Mb sau 64Mb. Aceasta funcţionează la 175Mhz.



Prima încorporare a acestui chipset aparţine firmei Hercules, versiunea Kyro II propusă fiind particularizată prin viteza chipset-ului de 175 Mhz (125 folosea prima versiune Kyro) superioară specificaţiilor standard propuse de STMicroelectronics de 166 Mhz. Următoarele implementări Kyro II vor apărea de la PowerVR şi de la PowerColor, caracteristicile folosite în aceste cazuri fiind de asemenea destul de apropiate de recomandările standard ale chipset-ului.

Detalii: www.powevr.com

Laptopuri cu procesoare Transmeta

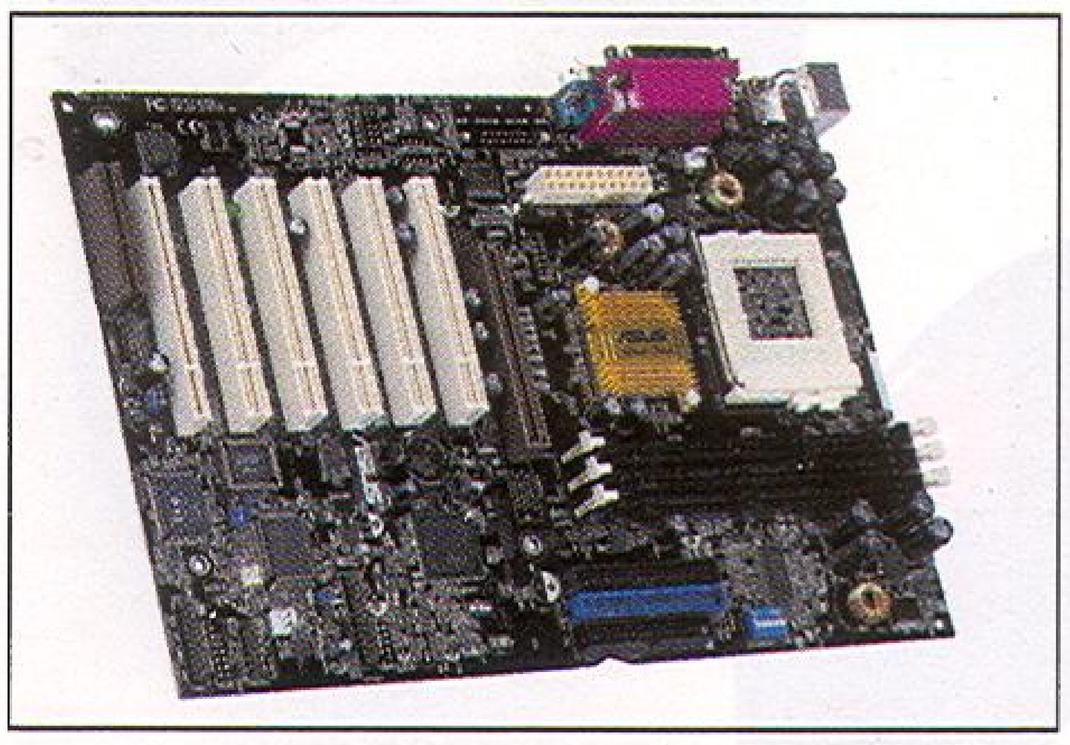
ÎN SFÂRŞIT CRUSOE VA VEDEA LUMEA ZILEI

Firmele Caso şi Nec vor lansa în Statele Unite notebook-uri care vor utiliza procesoarele Crusoe produse de Transmeta. Notebook-urile produse de Casio se vor numi Fiva şi vor avea instalate simultan sistemele de operare Windows 2000 şi Linux. Bootarea în unul din cele două sisteme de operare se va face cu ajutorul unui buton de pe notebook. O versiune de Fiva este deja disponibilă în Japonia dar în statele Unite vor fi vândute abia peste 2 luni. Nec va lansa două modele cu preţuri diferite. La notebook-ul mai scump se va folosi un acumulator foarte mic pe bază de litiu-polimer. Aceşti acumulatori sunt alcătuiţi dintr-un gel care se poate modela după orice formă şi astfel se face o mare economie de spaţiu.

Detalii: www.transmeta.com

Perla neagră de la Asus

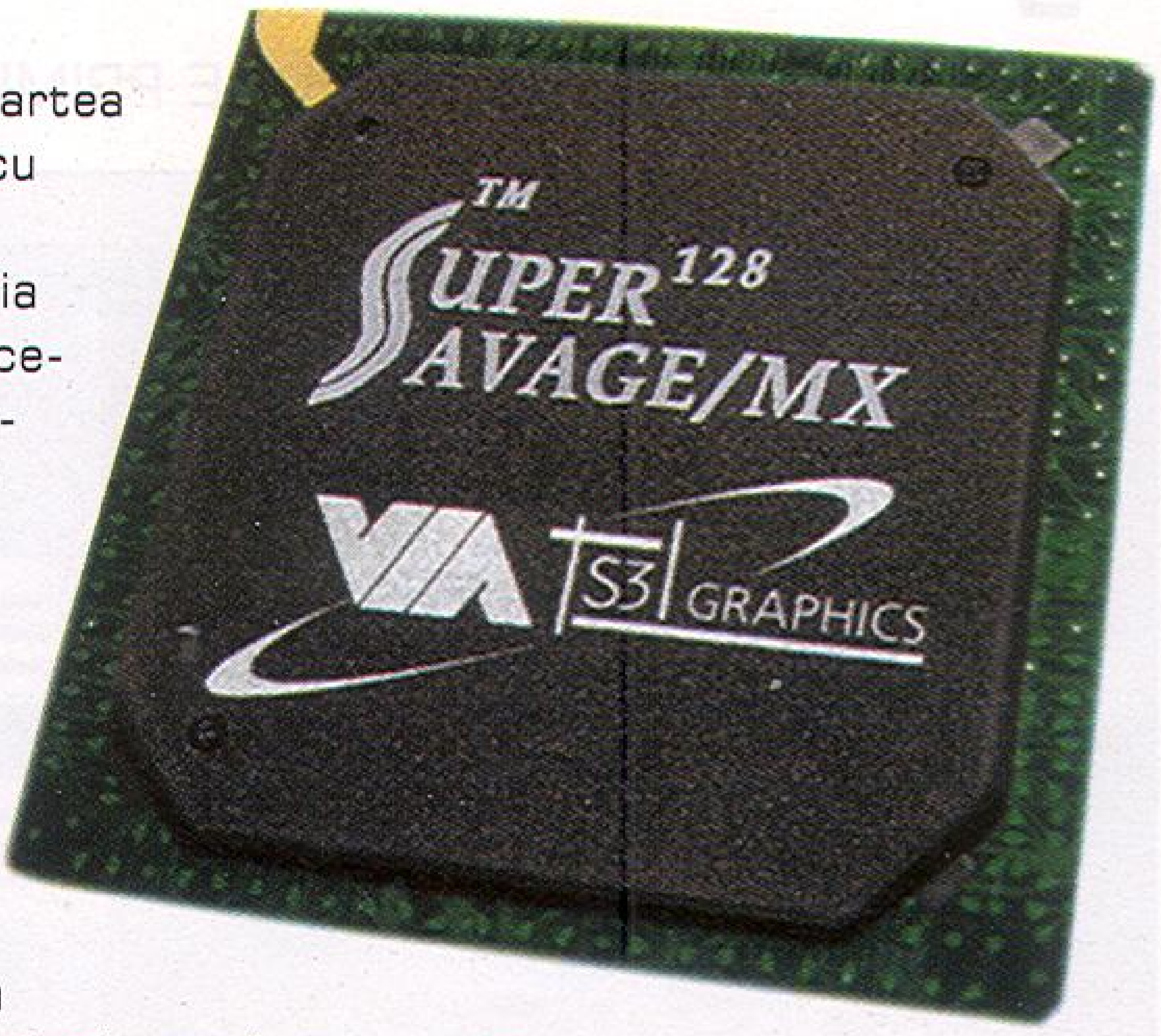
ASUS LANSEAZĂ O PLACĂ PENTRU COLECŢIONARI



Foarte populare pentru calitate lor, plăcile de bază CUSL2-C de la ASUS ce folosesc socket 370 (dedicate procesoarelor Celeron, Coppermine şi Cyrix) primesc o adăugire de top: Asus Black Pearl. Aceasta versiune a CUSL2-C este dedicată utilizatorilor cu un simţ estetic mai ridicat. Seria "Perla neagră" se evidenţiază printr-un PCB negru, posibilitatea de personalizare a logo-urilor de bootare şi suportul pentru dispozitivele pentru citirea cartelelor smart card. Pentru o instalare cât mai rapidă a plăcii în sistem, în pachet este inclusă şi o surubelniţă specială ASUS. Înşurubare plăcută.
Detalii: www.asus.com.tw

Savage devine Mobil

PRIMUL PROCESOR DE LA VIA PENTRU NOTEBOOK-URI



După ce au cumpărat partea care se ocupa cu plăcile video din compania S3, Via va lansa un procesor grafic destinat notebook-urilor. Via nu urmăreşte producerea unui chip grafic care să poată concura cu GeForce 3 de la Nvidia sau cu ultimele produse ATI ci vrea obţinerea unor chipuri pentru calculatoare foarte ieftine. Chipul Super Savage este în general asemănător cu cel existent acum în plăcile de bază model KM133 şi PM133. Procesul tehnologic de fabricaţie a fost micşorat de la 0.22 microni la 0.18 microni. Acest lucru duce la o scădere a preţului de fabricaţie şi o creştere a frecvenţei de operare de la 100MHz la 143MHz. Chipul suportă maxim 64Mb memorie SDRAM pe 128 biti sau DDR pe 64biti. Alte caracteristici: AGP 4x, suport pentru OpenGl, Ramdac 270MHz, suport pentru 2 monitoare LCD, suport multimonitor, accelerare Dvd, TV out. Tehnologia de afişare a imaginilor pe două dispozitive independente este asemănătoare cu cea Dual Head de la Matrox sau cu Twin View de la Nvidia şi se numeşte Duo View. Fiind destinat calculatoarelor notebook, consumul de energie pentru un astfel de chip este foarte redus, doar 1.8w sau 2w consumul total împreună cu memoria. Producerea masivă a acestor chipuri va începe în luna aprilie 2001 şi va cuprinde 2 variante, Super Savage Mx şi Super Savage Ix.
Detalii: www.viatech.com

Pace Book

NOTEBOOK SI TABLETĂ GRAFICA INTR-O BUCATĂ

PaceBook produs de PaceBlade Technology este primul notebook care poate fi folosit şi ca o tabletă grafică. Pentru un consum cât mai redus de energie procesorul ales a fost TM5600 de la Transmeta iar cel grafic este unul din familia Lynx produs de Silicon Motion. Cu aceste componente acumulatorul poate alimenta notebook-ul pentru 6 ore. Procesorul grafic poate afişa imaginea fie în mod landscape pentru navigare pe internet sau în mod portrait pentru editarea documentelor. Caracteristicile tehnice ale notebook-ului sunt procesor 600MHz, 4Mb memorie grafică, 123Mb SDRAM memorie sistem, HDD 20Gb şi un monitor TFT de 12.1''. Sistemul de operare folosit este Windows ME sau Windows 2000 şi opţional notebook-urile pot dispune şi de CD-RW/DVD-ROM, telecomandă sau cameră digitală.



Detalii: www.>>>>.com

Pe scurt

Lansare Gamecube în septembrie
Atsuo Asada, vice preşedintele companiei Nintendo a anunţat că lansarea Game Cube se va face mai repede decât s-a preconizat şi aceasta va fi disponibilă pentru vânzare începând cu luna septembrie a acestui an.

Superconductor din plastic
Laboratoarele Bell ale firmei Lucent Technologies au făcut o descoperire incredibilă prin crearea unui material supercoductor din plastic. Deşi acesta îşi pierde proprietăţile de superconductor la temperaturi mai mari de -232°C uşurinţa cu care poate fi produs şi prelucrat îl fac foarte interesant pentru producerea calculatoarelor quantice sau a altor dispozitive electronice.

AMD în NEC
Compania Nec va folosi procesoarele AMD într-o serie de calculatorare care vor fi vândute firmelor mari din Franţa, Italia, Olanda şi Anglia. Nec speră că astfel va convinge principalele patru mari firme producătoare de calculatoare din Statele Unite să includă procesoarele AMD în sistemele destinate marilor companii.

Şi optic şi fără fir

NOUA GENERAŢIE CORDLESS DE LA LOGITECH



Începând cu luna aprilie un nou mouse Logitech va fi disponibil. Evident, un lucru care nu surprinde ţinînd cont de profilul producătorului, asta pînă cînd vorbim despre caracteristicile lui. Cordless MouseMan Optical ce va costa 69$ va încorpora 2 dintre tehnologiile de succes ale prezentului: cordless şi optic. Mouseul a fost realizat în colaborare cu firma Agilent Technologies, inventatorii senzorului optic şi foloseşte un chip total nou. Rezoluţia este 800dpi, dublă faţă de alte modele iar o baterie normală poate alimenta circuitele mouse-ului timp de 3 luni. Instalarea se face pe portul PS/2 sau pe USB iar softul cuprinde MouseWare şi drivere care permit reducerea suplimentară a consumului de energie. Device-ul propus de Logitech este o continuare a standardului actual cordless, urmînd ca produsele viitoare Logitech ce vor apărea dedicate tehnologiei Bluetooth să completeze şi nu să înlocuiască standardele actuale.

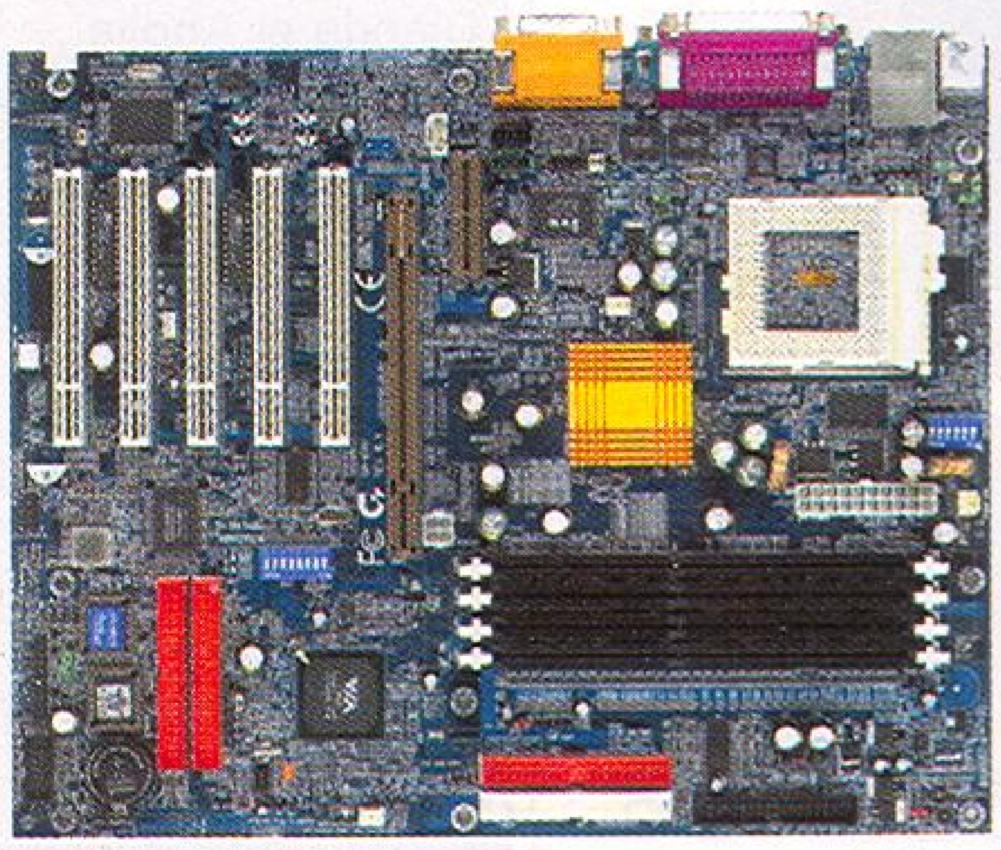
Detalii: www.logitech.com

DDR şi pentru Intel

MEMORIA DDRAM IA AVANS FAŢĂ DE RIMM

Suportul de memorie RDRAM promovat de Intel pînă acum ca upgrade exclusiv al memoriei pentru plăcile cu chipset-urile sale pare a-şi fi găsit un concurent serios în noile chipset-uri Via. Un astfel de chipset este încorporat şi pe ultimul model de placă Gigabyte GA-6RXB cu socket 370. Placa celor de la Gigabyte poate funcţiona atât cu memorie DDR cât şi cu memorie SDRAM PC 100 sau 133 în cantitate maximă de 4Gb. Placa dispune de 1 slot AGP, 1 AMR, 5 PCI 4 controllere IDE ATA100, placă de sunet Creative CT5880 încorporată. Softul livrat împreună cu placa cuprinde şi EasyTune III un program prin care se pot modifica parametrii din BIOS direct din Windows şi programul BiosTM prin care se pot downloada de pe Internet ultimele versiuni pentru BIOS-ul plăcii.

Detalii: www.gigabyte.com



Pe scurt

Urmărirea tuturor celularelor

Legile din Statele Unite prevăd că începând cu anul următor toate telefoanele mobile vândute să dispună de dispozitive care să permită localizarea lor exactă. Serviciile de poziţionare globală sunt din ce în ce mai folosite şi valoarea lor a fost evaluată la 5miliarde $ pentru ultimii 3 ani.

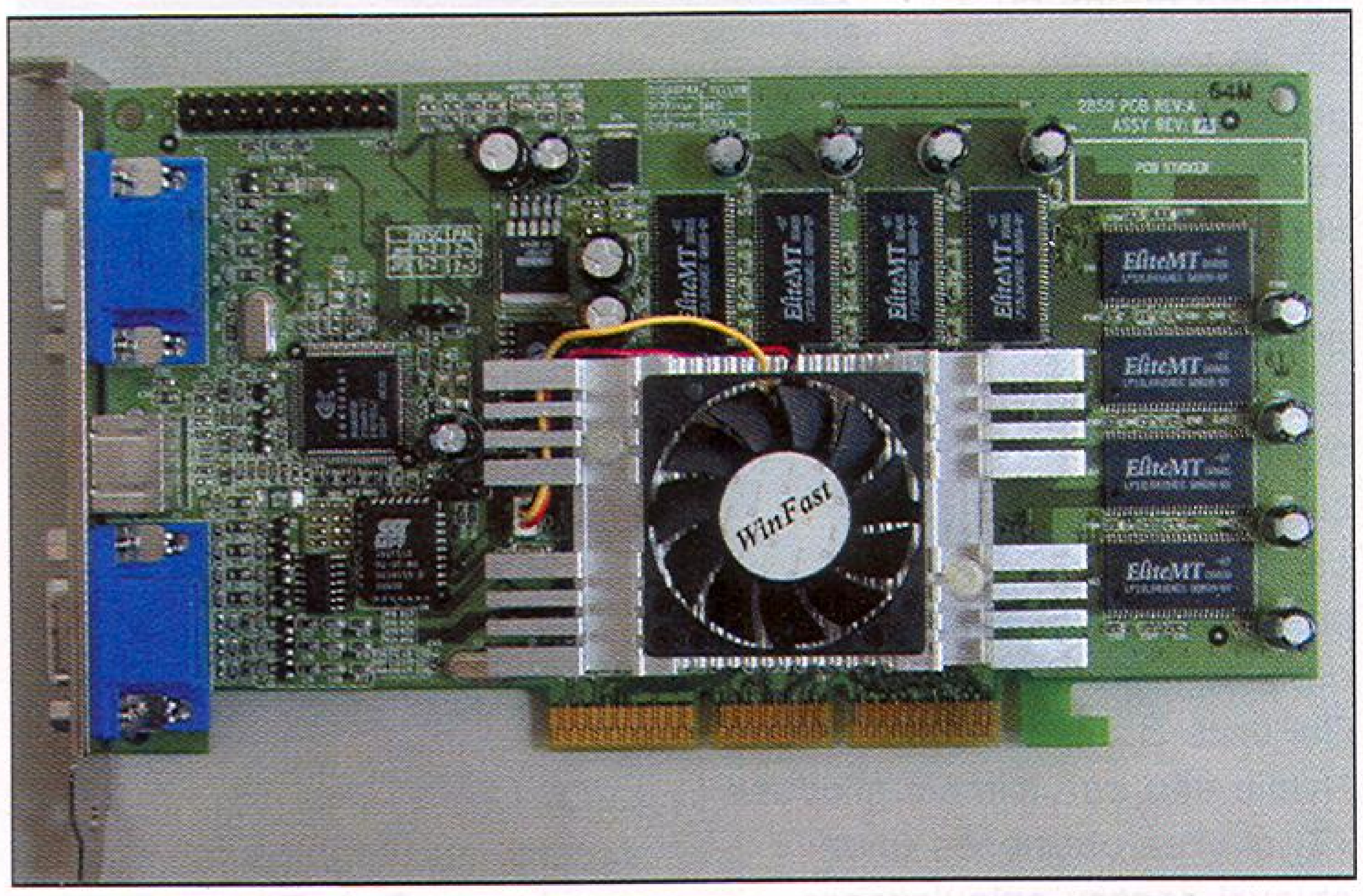
Lansare Mobile PIII la 1GHz

Pe data de 20 martie Intel a lansat procesorul Mobile Pentium III la 1GHz. Primele firme care au anunţat că îl vor folosi în sistemele lor sunt IBM, Hewlett Packard şi Dell. Procesoarele Mobile Athlon produse de firma concurentă AMD nu vor fi disponibile decât peste aproximativ 3 luni.

www.intel.com

GeForce 2 MX a ajuns la 400

LEADTEK ŞI HERCULES PRINTRE PRIMII CE-L SCOT



În permanenta sa cursă de îmbunătăţie şi diversificare a chipset-urilor oferite, NVIDIA vine cu o nouă propunere, agreată şi de firmele ce crează plăci video cu aceste chipset-uri. Caracteristicile GeForce 2 MX 400 reprezintă posibilitatea rulării la o frecvenţă de 200 Mhz superioară celei de 175 Mhz cu care plăcile GeForce 2 MX veneau pînă acum. Viteza memoriei care rulează pe aceste plăci este de asemenea îmbunătăţită fiind de 183 Mhz faţă de cei 166 Mhz anteriori. Chipset-ul MX 400 suportă de asemenea şi memorie DDR la 200Mhz însă nu au fost încă anunţate plăci care să o suporte.

Prima implementare a acestui chipset vine din partea firmei Leadtek, WinFast GeForce 2 MX400 urmând, pe lîngă caracteristicile menţio nate să deţină 64 Mb SDR EliteMT la 6 nanosecunde.



Încorporare DTS la VideoLogic



O FRUMOASĂ COMBINAŢIE PLASTIC+LEMN

VideoLogic DigiTheatre DTS este un sistem de sunet alcătuit din 4 sateliţi, un difuzor central şi un subwoofer care conţine şi amplificatorul. Sateliţii sunt construiţi din plastic iar subwooferul este din lemn. Deşi a fost conceput pentru sunetul DTS surround el poate reda şi sunet în format Dolby Digital şi Dolby ProLogic. Sistemul este dotat şi cu o telecomandă cu infraroşu cu ajutorul căreia se poate modifica volumul pentru oricare din difuzoare. Puterea totală a sistemului este de 220w, 30w pentru fiecare satelit şi 70w pentru subwoofer. Sistemele digitale se pot conecta subwoofer prin intermediul mufelor SPDIF optic sau coaxial iar pentru semnal stereo analogic există două mufe RCA.

Detalii: www.powevr.com

Un nou chip grafic

DE LA O FIRMĂ APROAPE ANONIMĂ

Este surprinzător pe o piaţă a chip-urilor grafice un NVIDIA face legea, fiind urmată de producători ca ATI sau Matrox la o distanţă cît se poate de mare ca o firmă norvegiană relativ nouă numită ANT (Advanced New Technology) să încerce să dea lovitura cu un chip grafic numit Malaik3D. Spre deosebire de alte chipset-uri, cum ar fi cel Kyro, procesorul grafic dispune de un motor T&L care poate procesa până la 50 milioane de poligoane/secundă cu 10 surse de lumină. Această tehnologie va fi susţinută şi cantitate mare de memorie cache L2, suport pe 256 biti pentru pentru memoria externă. Acesta poate îndeplini funcţii cum ar fi full pixel shrader, phong shading şi priority mapping. Folosind tile based rendering firma, care are deocamdată doar 5 angajaţi dar totuşi un proiect atît de mare în lucru, speră că procesorul său realizat cu tehnologie pe 0.18 microni va obţine performanţe de aproximativ 6 - 10 ori mai bune decât cele care se obţin acum cu procesoarele Kyro de la STMicro.

Modemuri cu v.92

DE LA US ROBOTICS

US Robotics va fi prima companie care va lansa noile modemuri ce vor folosi standardul v.92. După un studiu efectuat de IDC modemurile analogice vor mai fi folosite în proporţie de 55% din populaţie până cel puţin în 2004. Standardul v.92 va permite primirea de telefoane în timpul în care utilizatorul este conectat la serverul providerului cu o durată de aproximativ 2 minute. Alte îmbunătăţiri sunt scurtarea la jumătate a timpului necesar conectării la server şi un transfer de date pentru upload 48kbps. USR va oferi gratuit un soft pentru upgradarea la v.90 a modemurilor actuale.

Detalii: www.usr.com

Muzici multe la purtator



DE LA O FIRMĂ NEAFLATĂ ÎN TOPURI

Piaţa MP3 player-elor oferă noi surprize de la o zi la alta iar una dintre acestea este oferită de firma I/O Magic Corportation care va lansa Mp3 playerul Neo, MP3 -player cu ce mai mare capacitate de stocare existentă. Pe hard discul de 20Gb cu platane de 2.5" care există în player se pot înregistra aproximativ 600 de cd-uri în format mp3. Neo poate decoda fişiere mp2 şi mp3 cu o calitate cuprinsă între 8 şi 320kbps. Conectarea la calculator se face prin intermediul unui cablu USB şi playerul poate fi folosit şi ca un hard disc portabil pentru că pe el se pot înregistra şi fişiere normale. Dimensiunile playerului sunt 142.5x120.8x27mm, 218g şi mai conţine un acumulator Li-ion, buffer de 2Mb, ecran LCD cu rezoluţia 128x68. Neo va fi vândut începând cu luna aprilie la un preţ de 499$ bucata.

Detalii: www.iomagic.com

Pe scurt

Alt DDRAM pentru PlayStation

Sony Computer Entertainment Inc. a schimbat providerul de memorie DRAM din consolele Playstation. Până acum erau folosite memorii Fujitsu produse cu o tehnologie pe 0.18microni. Firma aleasă de Sony este Toshiba. Ea va produce chipurile de memorie cu o tehnologie de 0.13microni. Deşi de anul trecut a fost lansată consola Playstation2, Sony crede că acest an încă va mai putea vinde aproximativ 10mil de Playstation I.
www.sony.com

Servere IBM cu procesoare Athlon

IBM pregăteşte lansarea unor servere de reţea cu siteme dual procesor Athlon. Acest pas este foarte important pentru AMD şi arată că sistemele sale sunt destul de stabile pentru a putea fi folosite şi de marile companii. Alte companii care folosesc procesoare AMD sunt Sun Microsistems, care oferă o nişte servere foarte ieftine bazate pe procesoare K6-II, Compaq, Nec şi Micron Electronics care folosesc ultimele procesoare Athlon pentru calculatoare desktop PC performante.
www.ibm.com

Pe scurt

Sony cumpără Connetix

Sony Compter Entertaiment a cumpărat compania Connectix Corp. Aceasta concepuse un emulator software, Virtual Game Station, prin care jocurile pentru Playstation se puteau rula și pe calculatoare PC sau Mac. Sony încercase de multă vreme să oprească distribuirea acestui program, dar nu a reușit. După această achiziție programul nu va mai fi vândut decât până în luna iunie, ulterior urmând să fie scos de pe piață sau vândut sub licență Sony.

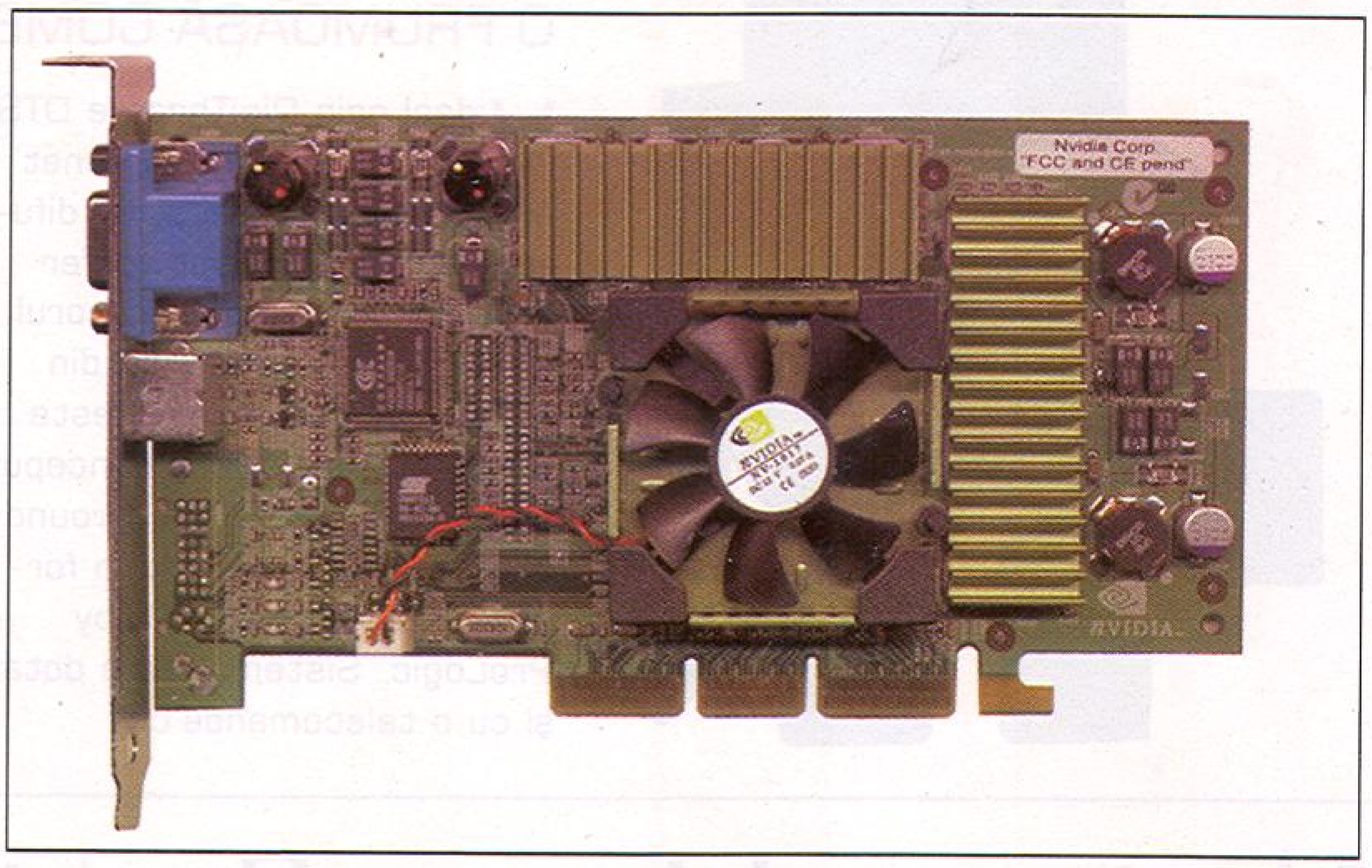
Robot pentru operatii la distanta

Laboratorul Jet Propultion din cadrul NASA a conceput un robot numit RAMS (Robot Assisted Microsurgery) care va putea fi folosit de către doctorii de pe pământ pentru operarea astronauților din spațiu. Sistemul este alcătuit dintr-o serie de camere și senzori care transmit senzațiile tactile către doctori și poate fi folosit chiar și în spitale pentru că robotul filtrează foarte bine mișcările doctorilor și se poate obține o precizie foarte mare pe care oamenii nu o pot obține în mod direct.

GeForce - generația 3

NVIDIA MERGE MAI DEPARTE

Livrarea de către NVIDIA a chipset-urilor pentru plăcile GeForce 3 a întîrziat chiar dacă inițial se zvonea că vor apărea la sfîrșitul lunii aprilie. Pe data de 30 Aprilie vor începe însă livrările pentru cea care se vrea una dintre cele mai performante plăci video existente în lume. Deși majoritatea marilor producători de plăci video le aveau deja pregătite pentru vânzare, plăcile cu procesor grafic GeForce3, nu au fost vândute încă se pare datorită unor probleme cu driverele. Actualele drivere oficiale de la Nvidia sunt cele Detonator 3 cu versiunea specială 11.01 pentru GeForce 3 și încă mai aveau destule bug-uri. Diferența de performanță dintre GeForce 3 și GeForce 2 GTS în jocurile actuale nu putea fi sesizată decât dacă sunt folosite rezoluții mai mari de 1024x760x32 biti sau opțiunea Anti Aliasing activată.



Printr-un proces tehnologic pe 0.15 microni Nvidia a reușit intergarea a 57 milioane de tranzistori care vor oferi și suportul pentru T&L pentru compatibilitatea cu DirectX 7. Procesorul grafic programabil funcționează la o frecvență de 200MHz, iar memoriea DDR la 460MHz. Performanțele teoretice care se pot obține cu aceste frecvențe sunt identice cu cele ale plăcilor GeForce 2 adică un fill rate de 1600Mtexels/ sec. și o lățime de bandă egală cu 7.36Gb/sec.

Principalul atuu al viitoarelor plăci GeForce 3 va fi astfel tehnologia nfinite FX care va permite aplicarea de către programatori a unui număr practic nelimitat de efecte speciale.

Detalii: www.nvidia.com

AMD la 1.3 GHz

TUNETUL TRECE DE 1300 DE BARIERE

Amd a lansat două noi procesoare Thunderbird, unul la frecvența de 1.33 GHz care funcționează cu un FSB de 133 MHz și unul la 1.3 MHz cu un FSB de 100MHz. În afară de frecvența de funcționare mai mare, caracteristicile sunt identice cu modelele anterioare. FSB-ul procesorului este "double-pumped" și astfel se pot obține lățimi de bandă de 1.6 Gb/sec (echivalent 200MHz) la 100 MHz și 2.12 Gb/sec (echivalent 266 MHz) la 133 MHz.

Detalii: www.amd.com

Xeon la 900Mhz

INTEL MAI STOARCE UN PIC P3-UL

Intel a inceput livrarea de noi procesoare Pentium 3 Xeon cu o frecvență de funcționare de 900MHz. Ele dispun de 2Mb memorie Advanced Transfer Cache și sunt destinate sistemelor super performante. Creșterea de performanță este de 20% față de procesoarele existente la 700MHz. Acestea vor fi ultimele produse cu tehnologia de 0.18 microni, urmând ca spre finalul anului să fie produse procesoarele Foster cu miez de P4 și frecvențe începând de la 1.6GHz.

Detalii: www.intel.com

Jocuri de băieți

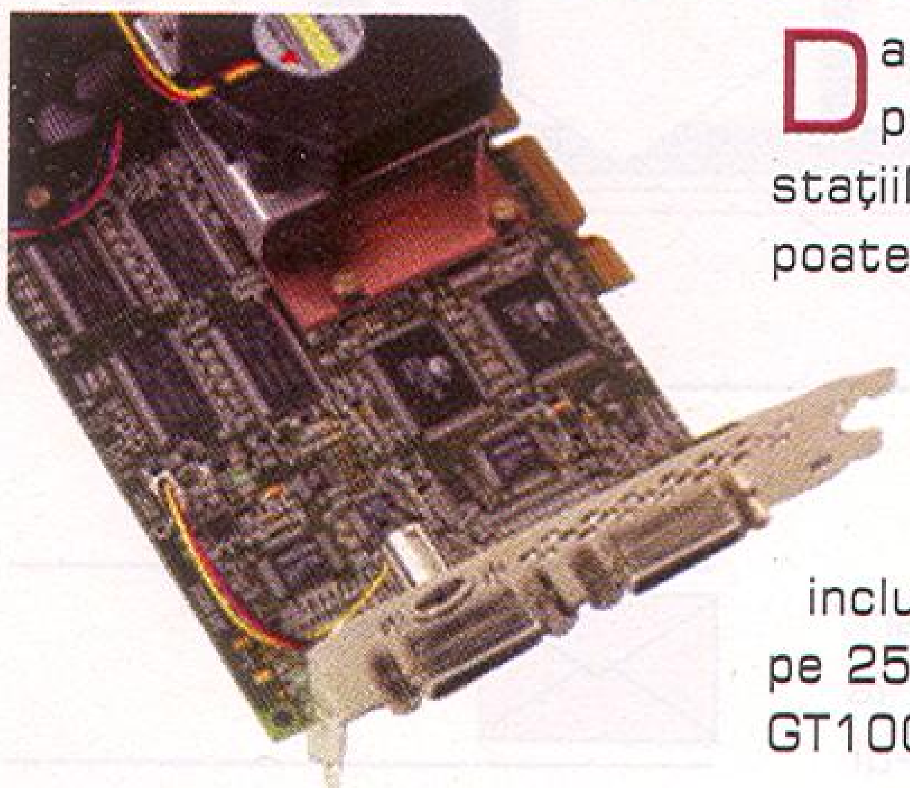
IN VARIANTĂ PREFERAT JAPONEZĂ

Nintendo Co. a început de pe data de 21 martie vânzarea în Japonia a jocului video portabil Game Boy Advance la un preț de 82$. Acesta dispune de un monitor TFT de 2.9" cu rezoluția de 240x160 și pe care pot fi afișate 32768 culori. Vechiul model Game Boy Color putea afișa doar 56 de culori și totuși s-a vândut de la introducerea lui, în 100 de milioane de exemplare.



Performanța pentru stații grafice

SONIC BLUE LANSEAZĂ O PLACĂ DE PESTE 2000$



Dacă unele firme ignoră segmentul plăcilor video high end dedicat stațiilor grafice, nu același lucru se poate spune despre Sonic Blue care și-a diversificat familia de produse FireGL cu o placă numită FireGL4.

Specificațiile acestei plăci includ raster engine IBM RC1000 pe 256bit, procesor geometric IBM GT1000 cu o putere de calcul de peste 30 Gflops, 128 Mb DDR SGRAM cu un bus pe 256biti, Ramdac 300MHz, AGP 4x, ieșire pentru 2 monitoare DVI. Performanțele grafice sunt procesarea a 29Mpolygoane/sec, 512Mpixels/sec, 250 M texels/sec. Prețul unei astfel de plăci este aproximativ 2000$ și vor fi gata de vânzare incepând cu jumătatea lunii mai.

Detalii: www.sonicblue.com

Nou standard DSL

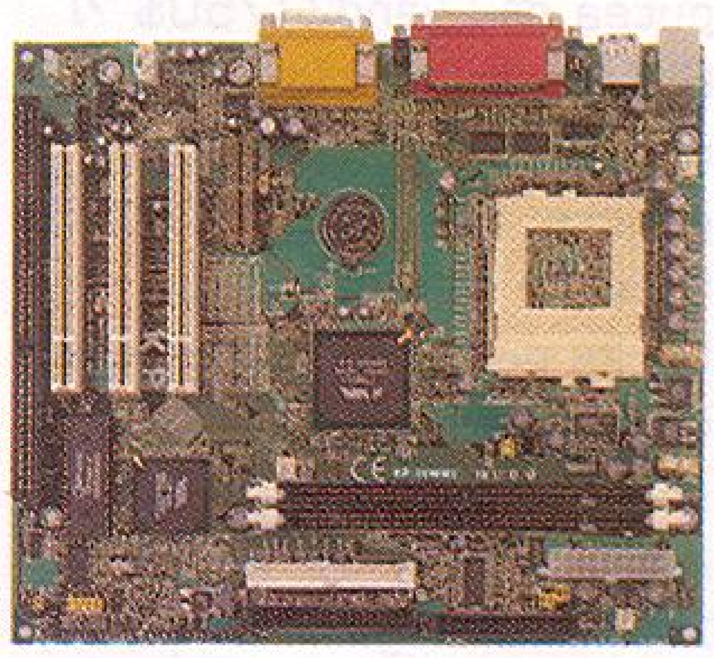
CREȘTERI DE 30-50% FAȚĂ DE TRANSMISIILE ACTUALE DE DATE

International Telecomunication Union a adoptat această lună un nou standard DSL pentru transmiterea de date. Cu G.991.2 se vor atinge viteze cu 35-50% mai mari la transmiterea de date față de cele actuale. Standardul SHDSL (single-pair high-bit-rate DSL va permite un transfer de date pe liniile normale de cupru cu viteze cuprinse între 192kpbs și 2.3Mbps. Deocamdată standardele preferate de multe firme sunt SDSL (permite un transfer de date destul de mare în ambele direcții) și ASDL (folosit mai ales pentru web surfing și download deoarece suportă o viteză mare pentru download dar una mai mică pentru upload-ul de informație). SHDSL necesită doar o pereche de cabluri torsadate de cupru, fapt care va duce și la o reducere a prețului de instalare. Nokia produce chipuri care să suporte această tehnologie încă din toamna anului trecut dar ea nu va fi implementată pentru utilizatori decât începând cu anul viitor.

Detalii: www.itu.int

Compromis calitate pret

PLACA+SUNET+VIDEO DE LA EPOX



EP3VWM2 este o soluție interesantă propusă de firma Epox pentru sistemele cu procesoare Intel sau Cyrix. La baza plăcii stă chipsetul Via Aplollo ProMedia care dispune și de o placă video Trident Blade 3D integrată, de aici și posibilitatea folosirii plăcii ca o soluție de compromis calitate/preț. Formatul plăcii este micro ATX și dispune de 1 slot AMR, 3 PCI, 1 ISA, 2 DIMM, 2 IDE Ultra DMA 66 și placă de sunet integrată. Frecvența FSB-ului poate avea numai 3 valori, 66, 100 sau 133MHz, nereprezentînd un mediu bun pentru overclocking. Memoria maximă care se poate instala pe placă este 512Mb SDRAM.

Detalii: www.epox.com

Mai tarziu dar totusi Pro...

MSI MAI LANSEAZĂ O PLACĂ VIDEO

Destul de târziu și în urma mai multor producători, MSI a lansat o variantă proprie a plăcilor grafice cu procesor GeForce 2 Pro. Placa este concepută după designul standard de la Nvidia, neoferind nici o facilitate suplimentară față ca plăcile altor producători, iar caracteristicile sunt cele normale pentru o placă GeForce 2 Pro. Procesorul funcționează la o frecvență de 200MHz ca și la plăcile cu GeForce2GTS dar frecvența memoriei este mărită de la 333 la 400MHz. Chipurile de DDRAM de pe placă sunt deocamdată la o viteză de 5.5ns dar modele ulterioare vor include memorie la 5ns, mult mai bună pentru overclocking. Softul livrat cu placa cuprinde doar un program DVD player, driverele și programul 3DTurbo2000.

Detalii: www.msi.com



Pe scurt

Silicon care emite lumina

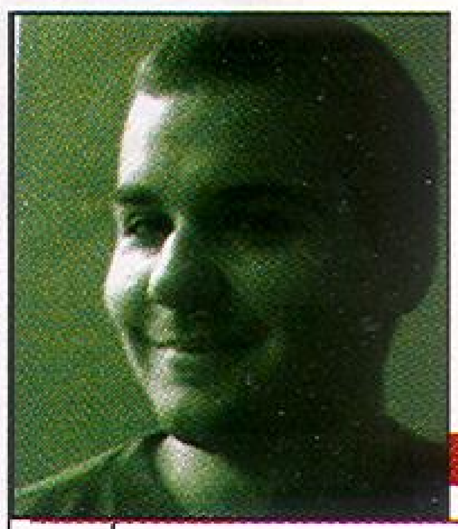
Cercetători de la universitatea Surrey, Anglia, au reușit să forțeze siliconul să producă lumină la tempe-ratura camerei. Acest lucru este foarte important pentru realizarea de circuite optice foarte mici și rapide. Componentele care produc lumină vor fi integrate în chipuri folosind fabricile actuale cu puține modificări.

Naya DDR validate pentru chipuri AMD

Chipurile de 128Mb memorie PC2100 DDR266A produse de firma japoneză Naya au fost validate de Via Technologies și Advanced Micro Devices și vor putea fi folosite împreună cu plăcile de bază ce folosesc un chip Via Apollo Pro266 sau AMD 760. Firma are planuri pentru producerea a 10 milioane chipuri memorie/lună iar pentru sfârșitul anului 15mil chipuri/lună. Până în anul 2003 Naya speră că va produce memorie DDR cu un proces tehnologic pe 0.12 inch.

www.amd.com

HARD Mail



Daniel Roşu

Practic nu există o diferenţă de performanţă dacă o placă video AGP 4x este instalată pe o placă de bază a cărei AGP este setat la 2x sau la 4x.

Alexandru Duduman

"Am luat acum vreo două luni un GeForce 2MX Powercolor. Merge super, dar am şi eu câteva nelămuriri:
1. Powerstrip îmi spune că memoria este la 143,2 Mhz. Normal nu ar trebui să fie la 166? Daca setez 166, risc să ard memoria?
2. Pe un K7-650 pe placa Epox 7KXA şi 128 Mb PC100, este normal un scor de 3926 în 3D Mark2000 la 1024x768x16?
3. Merită un upgrade la Duron 750-800 pe o placă Azza?"

La plăcile cu procesor grafic GeForce 2Mx în mod normal memoria ar trebui într-adevăr să funcţioneze la 166MHz. Dacă o să măreşti frecvenţa nu ai cum să arzi memoria. Oricum programul Powerstrip nu păstrează setările noi pentru frecvenţă decât dacă sunt confirmate. Mărind frecvenţa memoriei puţin câte puţin la un moment dat o să apară dungi pe ecran şi atunci ar trebui să te opreşti. Scorul în 3DMark2000 este bun iar la upgrade ai putea să-ţi schimbi placa de bază cu una care are chipset KT133A pentru că vei putea folosi procesoarele noi care vor apare de la AMD. La procesor în funcţie de banii pe care îi ai poţi să alegi între Thunderbird şi Duron.

Alexandru, Prahova

"....am şi eu 1 - 2 întrebări: Pot două sau mai multe calculatoare să folosească acelaşi modem sau linie telefonică, în acelaşi timp (să acceseze site-uri diferite)? Dacă da, cum? Trebuie să fie legate în reţea neapărat?"

Pentru ca 2 calculatoare să folosească acelaşi modem trebuie neapărat să fie legate într-o reţea. Dacă cele 2 calculatoare sunt în aceeaşi cameră se pot lega între ele şi cu ajutorul unui cablu serial sau paralel. Dacă distanţa dintre ele este mai mare trebuie plăci de reţea şi cablu. Modemul se instalează pe unul dintre calculatoare împreună cu un program proxy. Cu setările de rigoare din Internet Explorer veţi putea naviga pe internet folosind ambele calculatoare.

Almăjanu Marius

"Ce să fac? Placa mea de bază (VIA MVP3) suportă BUS de 100, deşi momentan bus-ul acesteia se află la 66 (de când am cumpărat PC-ul). Procesorul este un AMD K6-2 300 MHz (multiplier de 4.5). Aveam 32 RAM DIMM (PCxxx - că nu ştiu la ce frecvenţă - cumparaţi acum 2 ani o dată cu sistemul) şi am mai cumpărat de curând încă 64 RAM DIMM (PC133). Întrebări:
1. Dacă modific BUS-ul la 100 şi setez multiplier-ul la 3 (frecvenţa la procesor ramâne aceeaşi), am probleme cu procesorul? (se blochează ? Ia foc?) 2. Dacă cei 32 RAM vechi sunt PC66 şi eu modific BUS-ul la 100, mai merg sau îmi fac probleme? 3. Se "simte" diferenţa între 96 RAM la 66 şi 96 RAM la 100? PS: În SiSoft Sandra 2001 Standard nu "se vede" decât al 2-lea modul de RAM (cel pe care l-am luat de curând, de 64) - adică doar despre acesta îmi "spune" ce frecvenţe suportă."

Dacă o să măreşti frecvenţa FSB de la 66 la 100 în mod sigur performanţa sistemului va creşte. Procesorul nu se poate arde decât dacă o să uiţi să montezi coolerul. Probleme ar putea apărea de la cei 32Mb de memorie pe care îi ai de 2 ani şi eventual de la vreo placă de extensie din calculator (placa video sau placa de sunet). Poţi să încerci să modifici FSB-ul la 100MHz să vezi cât este de stabil sistemul. Dacă se blochează încearcă să renunţi la cei 32Mb PC66 iar dacă şi fără ei computerul dă erori sau se blochează renunţă la FSB 100 şi mai încearcă şi alte variante dacă îţi permite placa de bază (FSB 75 x 4 multiplicator). Dacă nici aşa nu merge, ia un calculator nou.

Câţă

"Merge Detonator 3 cu nVIDIA TNT 2 M64 ? Dacă da, cum îl instalez şi eu bine? Eu l-am instalat, dar când pornea calculatorul apărea bios version "?????", şi când intram în jocuri, se stingea monitorul. De ce? (menţionez că e un 14" cu rezoluţia maximă 1024x768) 2) Care este la ora actuală cel mai tare calculator? Şi cam cât costă? 3) Sistemul meu arată aşa: Celeron 500 Mhz, 128 Ram, Hard de 10,2, video TNT 2 M64, şi o placă de bază VIA Appollo Pro KT133. Ce credeţi că ar trebui schimbat? (eu cred că placa video) 4) Ce placă video îmi recomandaţi pentru moment? Eu m-am gândit la un GeForce 2 MX. 5) Cu cât credeţi că aş putea să-l vând? (750$?) 6) Mie, în 3D Mark 2000 nu îmi dă decât 1000 de puncte. De ce numai atât? Ce este de vină? 7) Cu cât ($) aş putea să achiziţionez un Coppermine 700 Mhz (o placă de bază destul de bună), 256 RAM, GeForce 2 GTS? 8) Age of Empires 2 TC îmi merge bine până la o anumită populaţie (după aceea începe să facă figuri, adică se blochează câte 1 (din 5 secunde, 1 stă blocat) secundă în timpul jocului, dacă înţelegeţi ce vreau să spun. Cum rezolv problema? (am Direct x 8.0!) 9) Multe jocuri după ce mă joc mai mult la ele încep să îmi facă figuri (ca la Age2).

De ce?"

1. Driverele detonator se pot instala cu orice placă video care are un procesor grafic produs de Nvidia deci merge şi pe TNT2 M64. De instalat se instalează ca orice alt driver pe care îl ai pe calculator şi nu are nici o legătură cu versiunea de bios a plăcii video. Dacă în momentul când intri în jocuri calculatorul nu se blochează şi doar se stinge monitorul probabil rata de refresh setată la placa video este prea mare pentru monitorul tău de 14''. 2. Pentru cel mai bun calculator din lume ai putea negocia cu cei de la Departamentul de Energie al Statelor Unite şi pentru o sumă aproximativă de 130.000.000$ poate te faci cu Ascii White care este un calculator destul de "tare". Problema e că dacă o să ţi-l vândă nu ştiu dacă o să-l poţi aduce acasă la tine pentru că e mare cât două terenuri de baseball şi consumă curent cam cât un oraş mai mic. 3. Dacă sistemul tău este cel de sus (el nu poate exista decât sub formă de componente separate) în primul rând ar trebui să-ţi cumperi un procesor care se instalează pe placa de bază cu KT133 sau o placă de bază pe care să poţi monta procesorul Celeron. 3-4. Presupunând că totuşi dispui de nişte componente compatibile între ele într-adevăr ai putea schimba placa video cu un GeForce 2 Mx. 5. nu ştiu. 6. nasol dar atât poate. 7. aproximativ 513$. 8-9. sistem vinovat.

Dan Şerbanescu

"Am o chestie care mă sâcâie de câţiva ani încoace: am un k6-2 la 400 (nu râdeţi), 64 rami, Voodoo3 2000 cu 16 MB, hdd 15gb, cd-rom mitsumi 48x, placă de bază (nu le am cu astea) d-aia veche Aladdin5. Care este problema? În toate jocurile astea care cer acceleraţie 3D, mă joc ce mă joc, merge perfect, şi la un moment dat se blochează; uneori chiar după 2 secunde de joc, alteori după 1/2 de oră. Chestia asta se întâmplă la majoritatea jocurilor. Altă chestie e ca unele jocuri merg încet, fragmentat (sacadat) când se încarcă acţiunea din joc (când intră în plan multe obiecte). Procesorul nu este overclokat, Directx7 am, eu unul nu cred că e de la driveri. Upgrader-ul meu mi-a spus că placa video se încălzeşte, şi aşa că mi-a adus el un cooler de procesor de 486 şi l-a pus pe radiatorul de la voodoo. Degeaba. :(Acuma îmi zice că e de la driveri. (Nu cred!) O fi de la procesor? - asta cred."

Dacă ai pus cooler pe placa video şi cel de pe procesor funcţionează bine poate să fie totuşi şi o problemă de driveri. Încearcă să instalezi ultimele drivere pentru plăcile 3dfx împreună cu ultimii driveri pentru placa de bază. Anumite jocurile pot merge sacadat din cauză că sistemul tău este unul destul de slab.

Jowad

"1 Am o placă de bază Gigabyte GA-7ixe4 (cu chip AMD 750). În manual scrie că suportă SDRAM DIMM la 3.3V. Întrebarea mea este ce fel de memorie suportă, adică PC 100, PC133? 2. Cică suportă AGP 2X. Ce importanţă are acest lucru dacă îmi iau o placă video care ştie de AGP 4X? Mă refer la diferenţa de performanţă. 3 Cum naiba scoateţi voi scorurile alea în 3D Mark? Eu am un CPU AMD Duron 650, Voodoo Banshee, HDD Seagate 4,3 GB, 128 MB RAM PC100 (2x64), SB Yamaha OPL Sax 3 şi am scos 1900 şi ceva. Spuneţi-mi şi mie ce pot să fac să meargă mai repede. E bun scorul acesta având în vedere ce componente am?"

Poţi instala pe placă atât memorie PC100 cât şi PC133. Nu va exista nici o diferenţă de performanţă dacă instalezi memorie PC133 dar cu astfel de memorie ai putea overclocka procesorul folosind un FSB mai mare de 100MHz. Vei putea instala orice placă video cu AGP4x pentru că acestea sunt compatibile cu versiuni mai slabe ale plăcilor de bază. Practic nu există o diferenţă de performanţă dacă o placă video AGP 4x este instalată pe o placă de bază a cărei AGP este setat la 2x sau la 4x. Voodoo Banshee este o placă cam veche şi un upgrade la o placă video TNT2 sau una din familia GeForce va creşte simţitor performanţele sistemului. 3DMark este un test conceput în principal pentru testarea performanţelor plăcilor video şi este normal să obţii asemenea rezultat dacă foloseşti o placă veche de 3 ani.

Nickita Dragoş

"Am un PIII la 800MHz, 64Mb Ram şi un GeForce2Mx. Driverele originale (de pe cd original), placa de bază Chaintech - Via (dacă e necesar de ştiut). Am testat cu 3DMark2000 (cred că varianta demo)... Diferenţa este enormă între punctaje (3228 vs 2400 şi ceva). Care ar putea fi explicaţia şi unde aş putea să-mi fac nişte teste asemănătoare dar cu cineva lângă mine care să se pricepă. Pentru că vorba unui cititor am văzut nişte punctaje de mi-a crescut părul la loc (pe cap) şi calculatorul este nou (decembrie 2000)."

La noi, la testarea plăcilor GeForce2Mx setarea din 3DMark2000 este 1024x768x32biti. Pentru rezultate mai bune foloseşte drivere mai noi adică Detonator 6.x şi Via 4.x. Deocamdată variantele oficiale sunt 6.50 pentru Detonator şi 4.29 pentru Via 4in1. Diferenţa dintre rezultate este oricum prea mare ca să să fie doar o problemă de drivere mai noi. Poate ai uitat activată opţiunea de FSAA la driverele plăcii.

Savu Alexandru Gabriel

"Una bucată calculator + una bucată placă de sunet mai bătrână ca bunica. Una bucată combină mai tânără ca bunica :) Acuma io vreau să conectez printr-un cablu line in-ul calculatorului cu line-out-ul calculatorului, astfel reuşind (zic eu) să înregistrez pe calculator muzica de pe combină. Dacă am greşit ceva până aici eşti liber să mă corectezi. Acum eu vreau să ştiu dacă calitatea sunetului va fi destul de bună având în vedere că placa de sunet e sub16 iar combina e sculă ca lumea şi dacă există vreun cablu prin care să conectez cele 2 "subiecte"... Cam atât aveam de zis..."

Nu înţeleg de ce ai vrea să conectezi line in cu line out pe aceeaşi placă de sunet. Dacă vrei să înregistrezi de pe combină ai nevoie de un cablu cu mufă jack pentru line-in de la placa de sunet şi la celălalt capăt mufa care să se potrivească cu ieşirea de la combină.

Gabi Basalici

"...Eu vă scriu pentru că am o problemă. Monitorul meu are și el o problemă. Nu mai vrea să mai arate culoarea roșie. Și are și o tendință spre culoarea verde. Nu știu de ce. Mai are unele faze când își mai revine, dar de cele mai multe ori este verde. Sper că poate îmi puteți spune ce are și dacă merge reparat."

Culoare roșie a dispărut probabil din cauza unui fir rupt în cablul care leagă monitorul de placa video. Problema se va rezolva dacă schimbi cablul. Asta dacă nu ai 2 boxe imense lîngă monitor. Dacă ai așa ceva, e suficient să le dai la o parte și culoarea roșie va reveni.

Calleb

"...Ce procesor este mai bun: I) AMD Duron la 500 Mhz sau Celeron2 la 500 Mhz? II) Procesorul mai bun ce placă de bază bună poate să aibă (contează și prețul ei)? Se poate face un overclock la procesorul AMD Duron de la 500 Mhz până la 633 Mhz sau mai mult? Ce placă video este mai performantă: Leadtek GeForce2 GTS sau GeForce2 MX și ce fel de RAM necesită cea performantă? Ce sistem de operare este mai bun: Win95, Win98, sau WinME?"

Prin mai toate testele procesorul mai bun este ADM Duron. Cele mai bune plăci pentru Duron sunt cele cu chipset KT133A iar pentru Celeron se pot utiliza cele cu chipset i815. Overclock se poate face și până la 633 dar ai nevoie de un cooler bun. Placa video mai bună este normal GeForce 2 GTS dar aceasta nu necesită un tip special de memorie. Sistem de operare care face mai puține probleme cu ultimele modele de plăci de bază este WinME.

Adi Roibu

"...Vreau să-mi fac un PC, dar nu sunt sigur ce carcasă mi-ar prinde mai bine: ATX big tower - sursă 250W sau 300W. configurația ar fi următoarea:..."

Cu cât este mai mare cu atât mai bine deci alege varianta de 300w pentru că diferența de preț nu este foarte mare.

Alexandru Pop

"Am un P3 la 800 pus la 900 (FSB-ul la 150), 128 Ram un SB LIVE și un Geforce MX și o placă de bază Fastfame 3SLAV2 și un modem 56k Cirrus Logic. Toate bune da problema mea e că NFS5 în 640x480 mi se sacadează, la fel ca orice joc! Și nu sunt începător în calculatoare, aș putea chiar spune că mă pricep bine bine dar am încercat totul (reinstalat Windows, eliminat unele componente hardware, jucat la Bios...)!!! Inclusiv să scot faxul, SB-ul, am schimbat și hardul... degeaba! Soft nu e nici o problemă! Am pus P3-ul la 800 da degeaba. În final am împrumutat un Geforce 2 Ultra și degeaba, tot se sacadează în orice joc. Apropo în nr 18 al revistei spuneați că un Athlon la 1Ghz scoate pe 640x480 în 3DMax2000 8256 iar eu cu P3-ul meu la 900 (FSB 150) și 128 si Geforce 2 GTS mi-a scos 2316. Concluzia: calculatorul meu e mai bun decât un Athlon la 1GHz da nu merge în NFS5 pe 640x480."

Dacă după instalarea tuturor driverelor (inclusiv cele pentru placa de bază) tot merge rău s-ar putea să nu fie montat bine coolerul pentru procesor. Încearcă să îl prinzi mai bine și eventual folosește niște pastă siliconică. La partea cu testul nu am înțeles ce vrei să spui dar oricum este vorba de 3DMark și nu 3DMax.

Rahovean Alex

"Am un calculator 486 cu un procesor la 66Mhz și aș vrea să știu dacă pot să-l overclockez."

Asta depinde doar de placa de bază dar oricum Quake3 tot nu o să poți juca.

Petre Rareș

"Vreau și eu să știu de unde ați luat testele TB vs. PIII deoarece nu sunt relevante. Eu, ca un cititor fidel al revistei voastre, am accesat ușa primului magazin de computere din Constanța și, împreună cu un prieten (Intel-ist d-ăla înrăit), am cumparat 2 sisteme cu aceeași configurație doar procesoare diferite: eu TB/650 și el PIII/450. Nu mare mi-a fost surpriza ca să văd cu ochii mei cum sistemul lui scoate 1700 3d Marks în 1024x768 și al meu doar 1683 3d Marks în aceeași rezoluție. Sunt disperat, confuz, și nu știu ce să cred...? Sistemul e configurat OK, totul pare în regulă dar... un P3 450 mă spulberă, pe mine un TB 650 nu înțeleg. PS. Ambele sisteme au configurația TNT2 16Mb, 14", 64Mb Ram 100, HDD 8,4 WD, deci medie. Testele au fost rulate în 3DMark2000 la 1024/768 16 biti triple buffering."

"Rezultatul este într-adevăr suspect. Teoretic indiferent de modelul plăcii de bază, procesorul Thunderbird ar trebui să obțină rezultate mai bune decât PIII. La sistemele cu procesoare AMD contează foarte mult driverele plăcii de bază așa că ar trebui să le instalezi și pe ele. Se mai poate ca la testul sistemului Intel, 3DMark să fi folosit optimizările pentru procesoare PIII (opțiunea este selectată implicit dacă placa nu suportă T&L și procesorul este PIII). Toate testele din revistă sunt făcute direct de noi.

Arthur, Timsoara

"Problema mea este că am o placă de bază Soyo SY6BA+III și aș dori să știu ce tip de slot AGP am. Mai bine-zis, dacă am AGP4x sau nu. Și dacă nu am AGP4x și totuși vreau să îmi cumpăr o placă video GeForce2MX, care vor fi dezavantajele?"

Placa este una cu chipset BX440 și dispune de un slot AGP 2x. Plăcile GeForce2Mx sunt compatibile cu AGP2x și practic nu există o diferență de performanță între AGP4x și AGP2x.

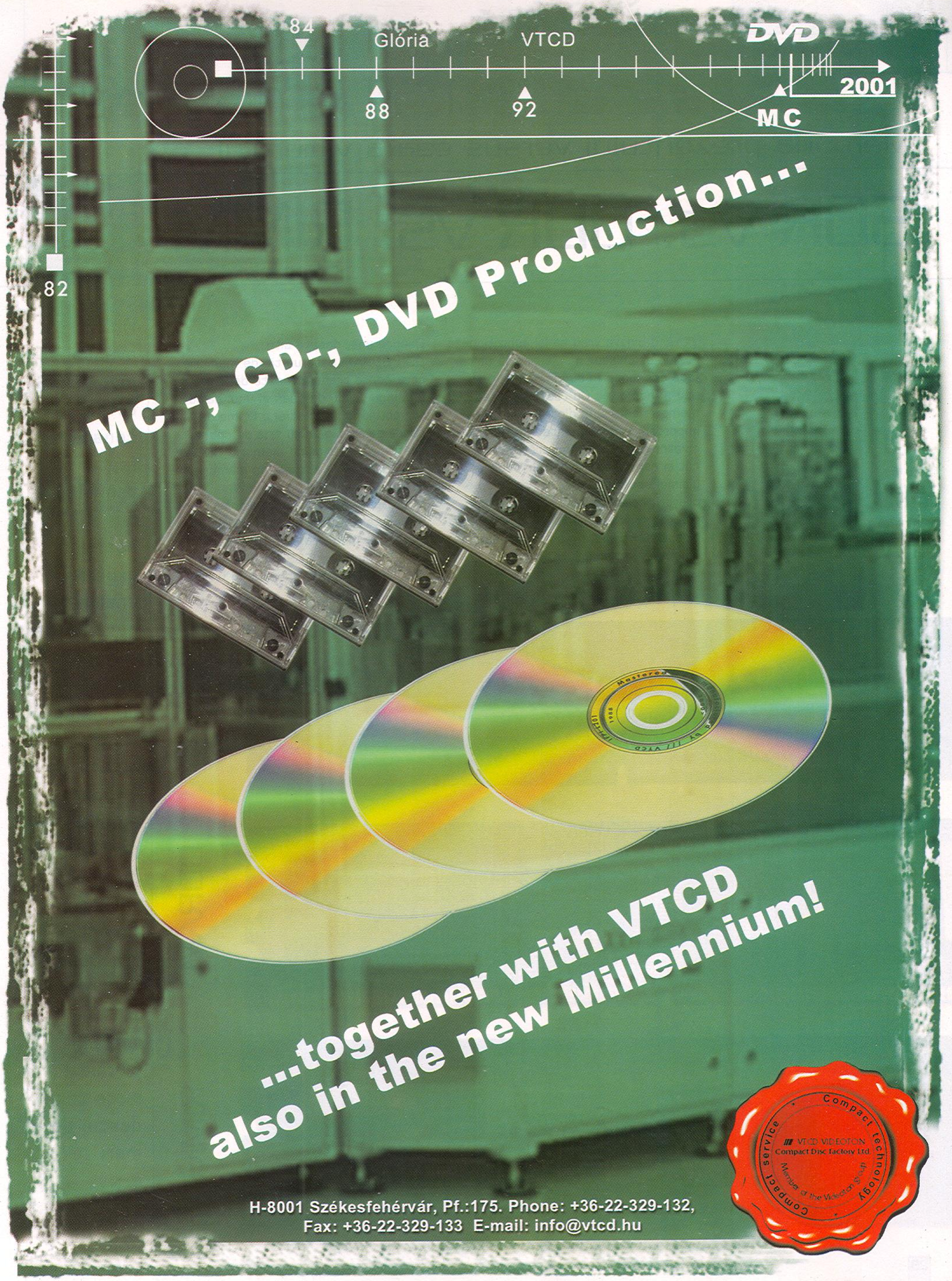
Vlad Oprin, Timișoara

"Bună băieți! Eu sunt Vlad și vreau să știu cum se poate face o rețea între două calculatoare cu ajutorul a două plăci de rețea UTP fără a utiliza un HUB."

Ai nevoie de un cablu UTP pentru conectarea celor 2 calculatoare și conexiunile se fac după schema:

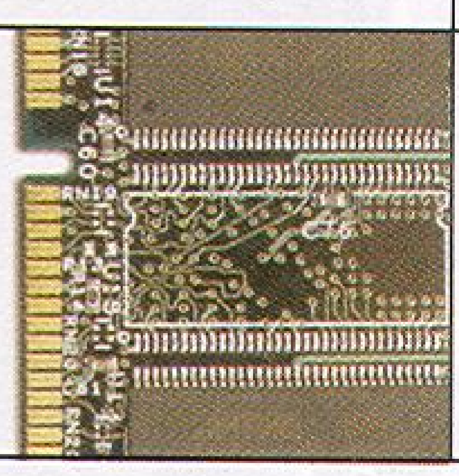
1	orange-white	green-white
2	orange	green
3	green-white	orange-white
4	blue	blue
5	blue-white	blue-white
6	green	orange
7	brown-white	brown-white
8	brown	brown

Dacă ai probleme cu hard-ul, pune mîna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la hardmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat. În cazul în care nu primiți răspunsul vă așezați la prima coadă pe care o găsiți pe stradă iar cînd ajungeți în fața îi expuneți vînzătorului problema dumneavoastră. După care ne mai scrieți o dată.


84
Glória
VTCD
DVD
88
92
MC
2001
82
MC -, CD-, DVD Production...
...together with VTCD
also in the new Millennium!
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Phone: +36-22-329-132,
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu
Compact technology
Compact service
VTCD VIDEOTON
Compact Disc factory Ltd
Member of the Videoton Group

Memoria prezentului versus cea a viitorului

SDR vs. DDR vs. RIMM

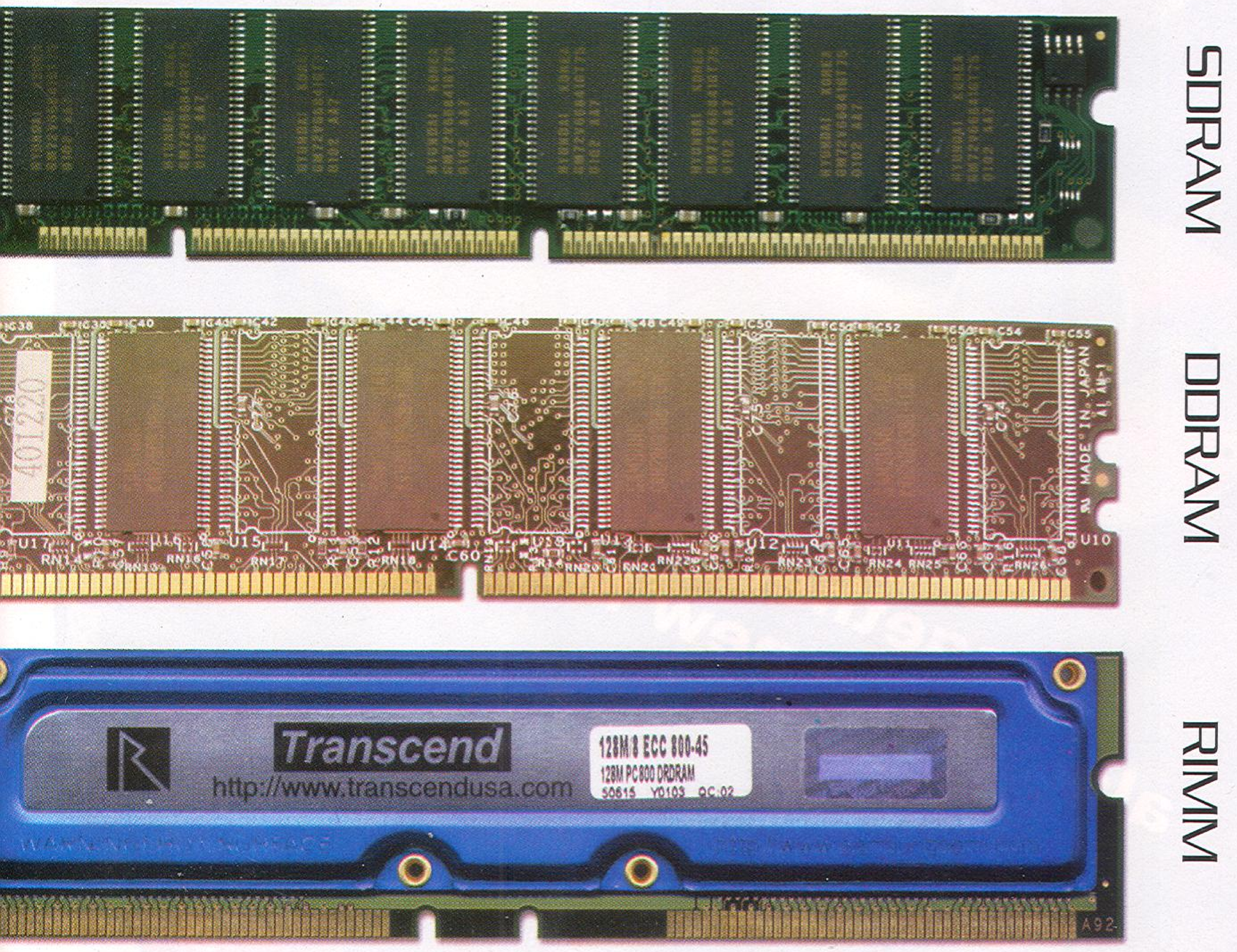


Când cineva vrea să își achiziționeze un calculator mai ieftin, de obicei face economie în dauna monitorului sau a memoriei. Cu toate acestea memoria este una dintre cele mai importante componente dintr-un calculator, la ea contând atât calitatea cât și cantitatea. Având în vedere ultimele scăderi spectaculoase de prețuri, ne-am gândit să vă oferim o privire generală asupra alternativelor existente pe piața memoriilor, testând comparativ memorii SDR, DDR și RIMM.

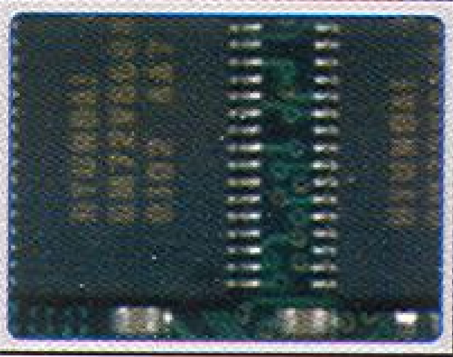
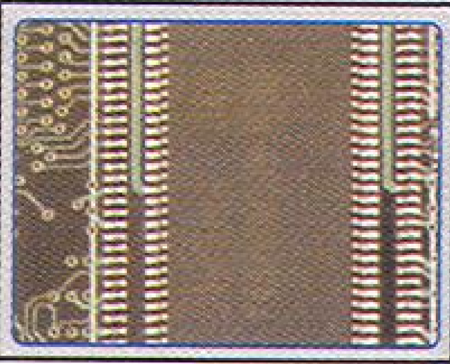
Despre una, despre alta

DDR SDRAM este un tip de memorie care poate transfera date de 2 ori pe un singur ciclu de ceas al unui calculator obținându-se astfel o lățime de bandă de 2.1Gb/dublu față de cât se poate atinge folosind memorie SDRAM PC133. Tipurile actuale de memorie DDR SDRAM includ modele la 100MHz și 133MHz echivalente frecvențelor 200MHz și 266MHz. Deoarece memoria RDRAM este vândută ca memorie PC800, producătorii de DDR SDRAM au început în ultima

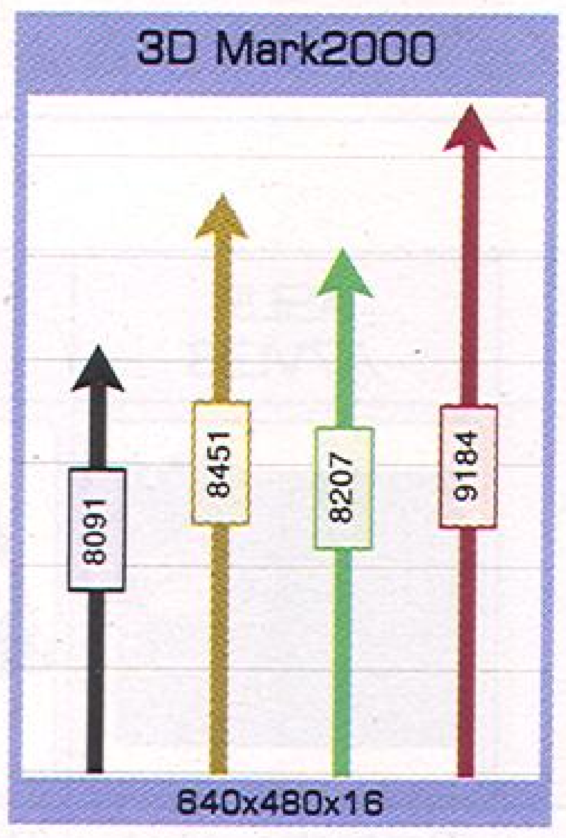
Un mare avantaj al memorieiS DRAM constă în faptul că tehnologia nu aparţine exclusiv unei singure firme şi astfel acest tip de memorie se bucură de un mare suport din partea producătorilor. Comparativ, pentru memoria RDRAM trebuie plătite nişte taxe destul de mari

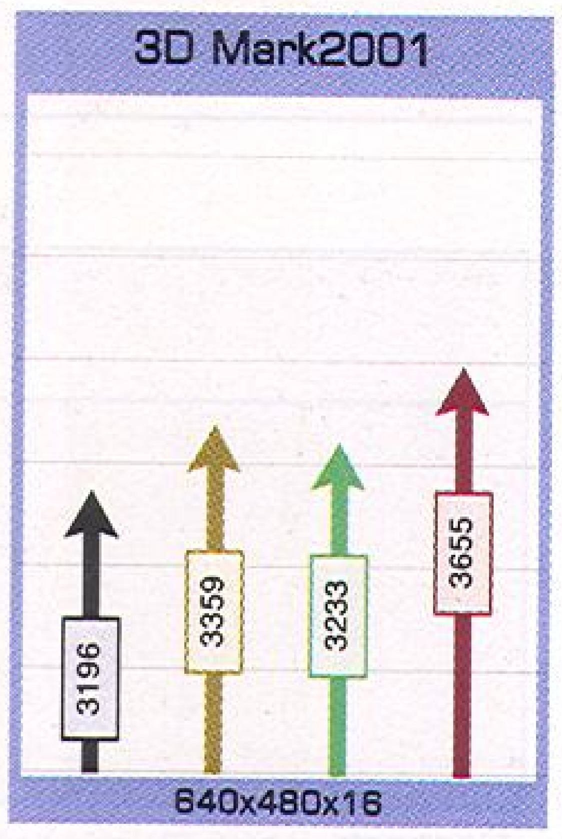


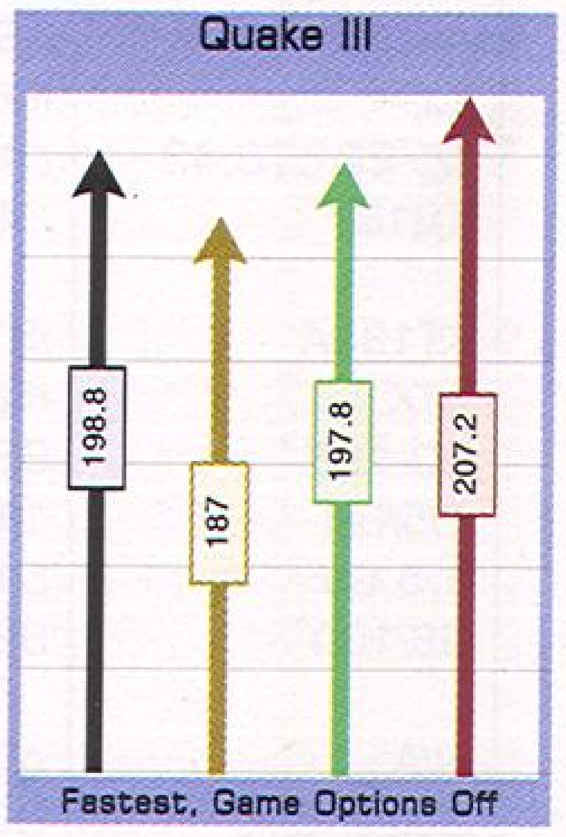
SDRAM VS DDRAM VS RIMM

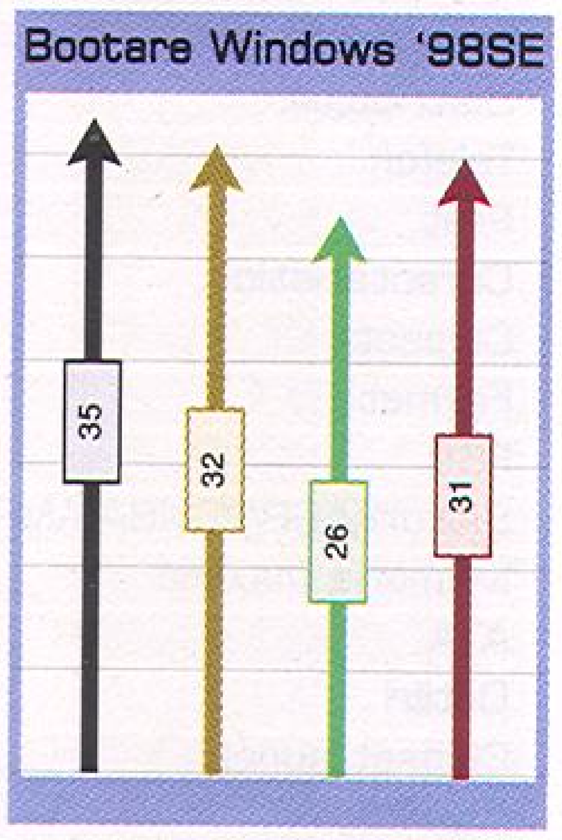
	SDRAM	DDRAM	RIMM
			
Lățime de bandă maximă	1.064Gb/sec(133Mhz)	2.1Gb/sec.(266Mhz)	1.6 Gb/sec.(800Mhz)
Lățime bus	64	64	16
tensiune de alimentare	3.3 V	2.5V	2.2V
Frecvența max.de funcționare	133	133 (266DDR)	400 (800 DDR)
Nr. pini	168	184	184

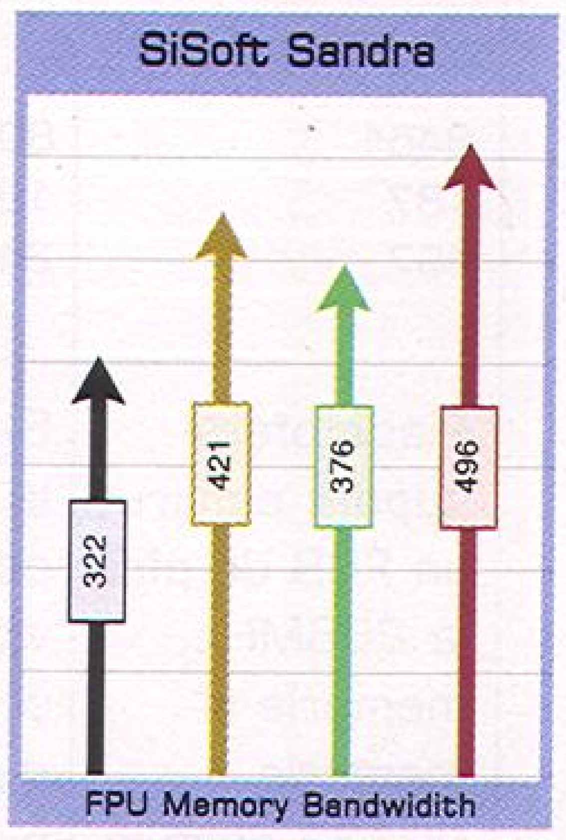
vreme să și numească memoriile PC1600 sau PC2100 în funcție de lățimea de bandă pe care o pot atinge cele două modele. Valoarea 2.1Gb/sec se obține cu formula 64biti (lățimea bus-ului pentru memoria DDR SDRAM)x 133MHz (frecvența FSB-ului)x2(transfer dublu pentru un singur ciclu). Un mare avantaj al memoriei DDR SDRAM constă în faptul că tehnologia nu aparține exclusiv unei singure firme și astfel acest tip de memorie se bucură de un mare suport din partea producătorilor. Comparativ, dacă vreun producător vrea să vândă memorie RDRAM sau chipset care să suporte acest tip de memorie, trebuie plătite niște taxe destul de mari către firma Rambus.
Memoria RDRAM obține o lățime de bandă de 1.6Gb/sec prin accelerarea transferului de date dintre memorie și chipsetul plăcii de bază. Pentru asta memoria dispune de o interfață situată chiar pe chip și una situată în controllerul de memorie din North bridge-ul plăcii de bază. Cu aceste interfețe memoria RDRAM poate transfera date la 400MHz DDR adică echivalentul a 800MHz. Implementările actuale de RDRAM folosesc pentru transferul de date un bus de 16 biți și astfel se atinge lățimea de bandă de 1.6Gb/sec (400MHz frecvența efectivă x 2 transfer dublu pentru un singur ciclu de ceas x 16 biti lățimea bus-ului). Datorită interfeței care există în interiorul fiecărui chip dimensiunea acestuia crește cu aproximativ 10-20%. Pentru a putea funcționa, memoria RDRAM are nevoie de o interfață specială și în chipul North bridge de pe plăcile de bază și de aceea Rambus a încheiat un contract cu Intel pentru ca ei să poată implementa interfața în toate chipurile apărute începând cu i820. Avantajul pe care îl prezintă memoria Rambus constă în faptul că datele sunt transferate pe 2 canale de 8 biti fiecare și astfel implementarea acestei memorii pe plăcile de bază este foarte ieftină. Un sistem Rambus cu un singur canal de memorie folosește doar 31 de pini, cam de 4 ori mai puțin decât numărul pinilor de la memoria SDRAM. La chipset-urile i840 sunt folosite 2 canale independente de memorie Rambus și astfel transferul de date este dublat și ajunge la 3.2Gb/sec. Tot această arhitectură este folosită și la consola PlayStation 2 de la Sony. Toate memoriile RDRAM dispun de un radiator pentru disiparea căldurii care este necesar datorită modului serial de transmitere a datelor. Deși un modul RDRAM conține mai multe chipuri doar unul dintre ele poate transfera date, celelalte fiind în unul din modurile Power Down, Nap, Standby sau Active dacă au loc operații concomitente de scriere/citire. Un chip activ de pe un modul de memorie RDRAM consumă aproximativ 1165mW. La memoria SDRAM transmiterea de date se face într-un mod paralel deci toate chipurile de pe un modul de memorie funcționează simultan dar consumul este putin mai mic aproximativ 900mW. Singurul dezavantaj actual al memoriei RDRAM este prețul încă destul de mare.

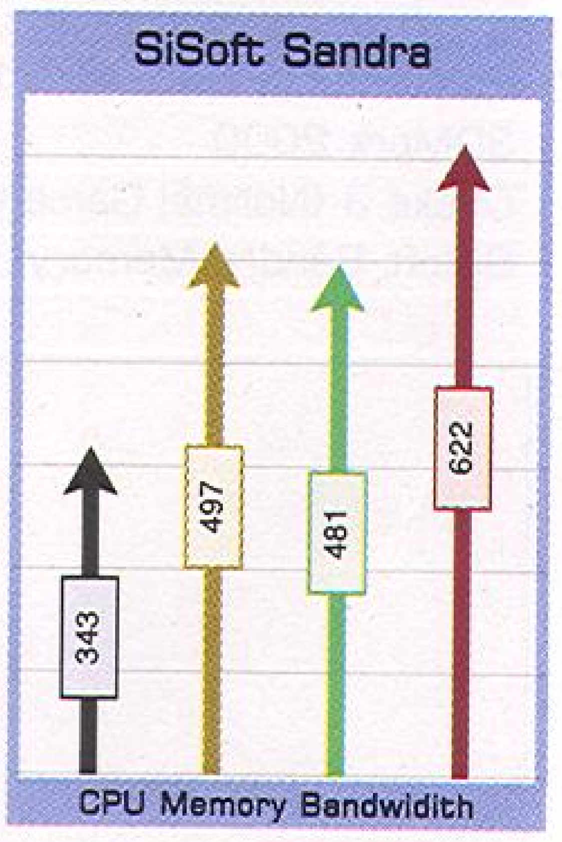




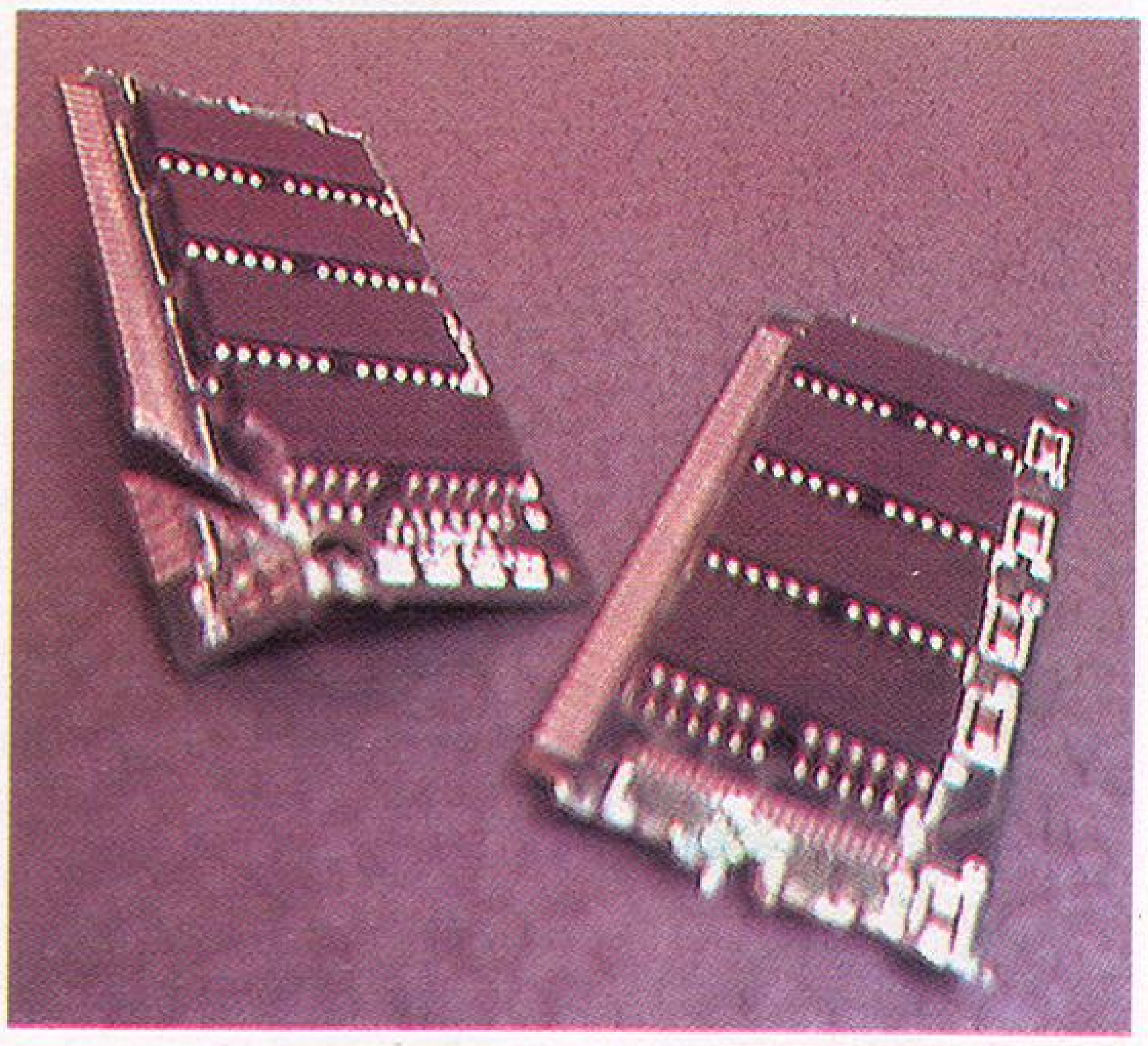






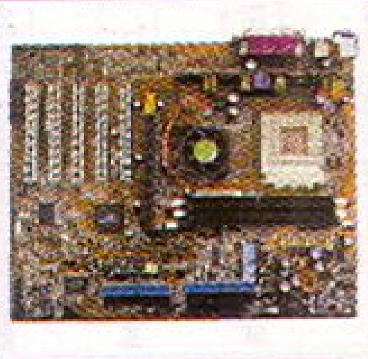
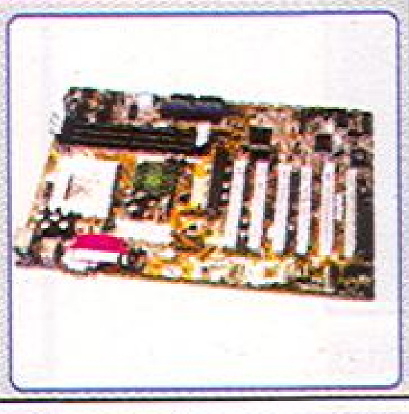
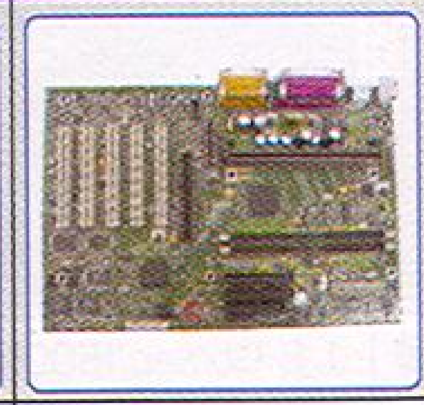


SDRAM	SDRAM	RDRAM	DDRAM
Pentium III 1 GHz	Thunderbird 1 GHz	Pentium III 1 GHz	Thunderbird 1 GHz



8 Mb EDO pe ultimul lor drum...

PLACILE DE BAZA

	ASUS A7V133	ASUS CUSL2-C	Intel VC820	ASUS A7M266
				
Contact	Contact	Contact	Contact	Contact
Producător	ASUS	ASUS	Intel	ASUS
Distribuitor	ICG	ICG	ASBIS	ICG
Telefon	01-221.73.43	01-221.73.43	01-320.96.70	01-221.73.43
Preț	161$	149.18$	N/A	N/A
Caracteristici				
Chipset	KT133A	i815E	i820	AMD 761
Format	ATX	micro ATX	ATX	ATX
FSB	90-166	66-133	100-133	100-166
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/5/0/1	1/6/0/0	5/1/1	1/5/1
Memorie maximă	1.5 Gb	512	612 Mb	Gb
ATA	66/100	33/66/100	33/66	100
Dotări				
Chipset sunet	N/A	AC97	Creative	da CMI 8738
Alte dotări	Cooler chip	OCK, +2USB	leduri monitorizare	
Performanțe 640x480x16				
3DMark 2000	8451	8091	8207	9184
Quake 3 (Normal Game Off)	187	198.8	197.8	207.2
SiSoft Sandra Memory	497	343	481	622
	Placa oferă suport pentru un FSB de pînă la 266MHz, memorie și memorie PC133 până la 1.5G. Oferă suport pentru ATA 100 și 4 porturi USB. Integrat pe placă este un controller RAID cu chip PDC20265R produs de Promise Technology. Pentru răcirea north bridge-ului Asus a folosit pe lângă radiatorul standard și un cooler suplimentar. Pentru mai multă siguranță există și monitorizare hardware.	S-a renunțat la conectorul pentru placa video integrată și la placa de sunet. Există niște condensatori lângă procesor care impiedică montarea unui cooler mare. Overclock-ingul se poate face prin modificarea FSB ului cu 1Mhz și modificarea tensiunii pentru procesor din Bios sau de pe placă prin intermediul jumperilor. Frecvența memoriei se setează separat de cea a procesorului Are în plus un conector Asus IPanel.	Pentru testul memoriei RDRAM am folosit o placă de bază Intel Vancouver VC820 cu chipset i820. Cantitatea maximă de memorie care se poate instala pe aceste plăci este de 512Mb. Placa dispune de 5 sloturi PCI, 1 slot AGP 4x, un slot AMR și două controllere IDE ATA 66. Pentru monitorizarea hardware există 4 leduri plasate în exterior, diagnosticul fiind dat de combinații	Pentru testul memoriei DDR am folosit o placă ASUS model A7M266 care folosește un chipset ADM761. Pe aceasta se pot instala maxim 2Gb de memorie DDRAM model PC2100 sau PC1600. Placa dispune de 1 slot AGP 4x, 5 sloturi PCI și un slot AMR. Alte caracteristici cuprind suportul pentru ATA 100, 4 porturi USB, placa de sunet cu chipset CMI8738 și programul Stepless Frequency.

Concluzia logică care se poate trage din rezultatele testelor este că memoria RDRAM nu poate fi o alegere prea bună. Sporul de performanță nu este foarte mare în aplicații normale. În Quake 3 trecerea de la o placă de bază cu chipset i815 la una cu chipset i820 și memorie Rambus înseamnă doar 1fps. Foarte putin dacă ne gândim că diferența de preț dintre cele două platforme este foarte mare. În cazul memoriei DDR există o creștere reală de performanță în toate aplicațiile iar diferența de preț nu este exagerată. Acum se pare că și Intel și-a dat seama că memoria RDRAM nu este o alegere prea fericită și deja au început să apară multe modele de plăci de bază cu suport pentru memorie DDR care pot folosi un procesor din familia Pentium. Pe scurt avantajele și dezavantajele fiecărui tip de memorie ar fi următoarele. La RDRAM sigurele avantajele sunt consumul relativ mic de energie și bus-ul pe 16biti care poate fi implementat foarte ușor pe sisteme mobile. Dezavantajele sunt mult mai multe și cuprind prețul mare, sporul prea mic de performanță față de DDRAM, necesitatea implementării tehnologiei și pe chipul plăcii de bază cu o creștere a prețului, căldura mare degajată de chipuri, latency mai mare decât la memoria SDRAM și care crește pe măsură ce în sistem mai sunt adăugate alte module RIMM. În cazul memoriei DDR singurul dezavantaj pare a fi doar implementarea pe un bus de 64 biti care ocupă mai mult spațiu pe plăcile de bază sau pe plăcile video. Avantaje sunt multe și includ creștere reală de performanță, preț relativ mic, specificații open source, latency mic, suportul mare din partea marilor producători. Memoria DDR este mai bună, lucru confirmat și de folosirea din ce în ce mai mult a acestui tip de memorie pe ultimile plăci de bază, pe toate plăcile video performante și chiar și în consola XBox de la Microsoft.

Cumpara ACUM Kappa Kard si vei avea acces la internet timp de 2 luni la cele mai mici preturi:

- 4 centi / ora noaptea intre orele 23 - 07 si duminica toata ziua
- 25 centi / ora ziua

Oferta este valabila pentru Kardurile activate pana la 15 Mai 2001



http://dial.kappa.ro

http://www.k.ro

suport tehnic: 326.61.97

informatii: 326.61.96



Consola este compatibilă cu modelul anterior şi poate rula toate programele care au fost concepute pentru primul model.

Sony PlayStation 2



Pe data de 15 martie a avut loc lansarea oficială în România a consolei Sony PlayStation 2. Aceasta a fost concepută ca o urmare a succesului extraordinar pe care l-a avut firma cu primul model de PlayStation care s-a vândut în toată lumea în mai mult de 60milioane de bucăți. Consola a fost concepută ca o unitate pentru video entertainment și suportă atât cd-uri audio cât și filme în format DVD. În ceea ce privește jocurile, consola este compatibilă cu modelul anterior și poate rula toate programele care au fost concepute pentru primul model. Designul este compact și foarte interesant consola putând fi instalată atât în poziție orizontală cât și verticală. Inima consolei este un procesor Emotion Engine pe 128biti cu o frecvență de funcționare de 300MHz. Partea grafică este prelucrată de un Graphic Syntetizer cu o frecvență de 150MHz. Memoria principală este de 32Mb Direct RDRAM iar pe lângă aceasta mai există 4Mb de VRAM și 2Mb pentru IOP. Placa de sunet SPU2 cu 48 de canale dispune și ea de 2Mb memorie. Sunetul este transmis sub formă de semnal analogic către televizor prin intermediul mufei AV-out. La vizionarea DVD-urilor sunetul poate fi transmis sub formă de semnal digital către un decodor DolbyDigital prin intermediul unei mufe SPDIF optic. La consolă se mai pot conecta și alte dispozitive suplimentare prin intermediul celor două porturi USB sau pe portul FireWire. Aceste sunt foarte folositoare în cazul unor jocuri de genul 3D Shooter când la consolă se pot conecta foarte ușor un mouse și o tastatură USB. Unitatea DVD poate citi discuri dvd cu viteza de 4x și cd-uri cu viteza de 24x. Joypad-ul livrat la achiziționarea consolei este unul Dual Shock 2. Acesta dispune de 15 butoane (incluzînd direcțiile), textură cauciucată pentru o prindere mai bună, 2 mini-joystick-uri analogice și un motor pentru efectele de feedback. Consola este foarte atractivă și datorită posibilității de rulare a filmelor DVD. Decodarea MPEG-2 făcută de către procesor este foarte bună și filmele sunt rulate fără să se blocheze. Din meniurile consolei se poate seta aspectul imaginii afișate pe televizor în modurile 16:9, full screen sau 4:3. Unitățile vândute în România sunt codate pentru zona 2, iar driverele sunt înregistrate pe cartela de memorie.

PlayStation 2 vs. XBOX

	Sony PlayStation 2	Microsoft XBOX
		
Procesor	Emotion Engine 300 MHz	PIII 733 MHz
Procesor grafic	Graphics Synthesizer 150 MHz	Nvidia GeForce modificat 250MHz
Memorie principală	32 Mb	64 Mb
Lățime bandă memorie	3.2 Gb/sec.	6.4 Gb/sec.
Performanță	66 mil. polig./sec.	125 mil.polig/sec
DVD	da 4x	da 5x
Memorie suplimentară	2ms sunet 4 ms vidoe 2Mb iO procesor Cartele memorie 8Ms	10Gb HDD Cartele memorie 8 Mb
Canale audio	48	256
Rezoluție maximă	1280x1024	1920x1080
Conectori	2USB, Firewire 2 controllere	4 controllere, placă rețea





Excelentul controller cu
întreaga sa serie de butoane.





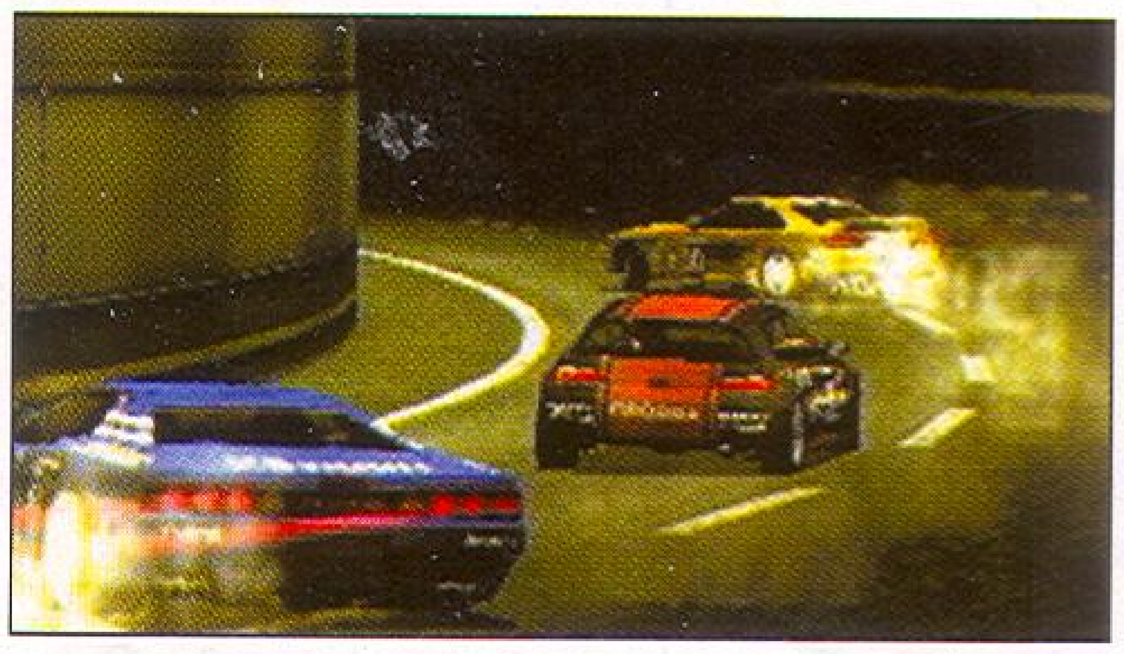
Stînga: Memory card-ul
Dreapta: Dispozitivul de
conectare multiplă

Tekken Tag Tournament



Dacă pentru posesorii de PC-uri termenul beat-em-up este sinonim cu seria Mortal Kombat, pentru fanii PlayStation echivalentul este Tekken. Ultima variantă, Tag Tournament aduce 30 de caractere, 6 moduri de joc, precum şi cel mai avansat sistem de animaţie al caracterelor existent pe piaţă, ce include pînă şi expresii faciale. Calitatea luptei este excelentă făcîndu-l în continuare să rămînă regele luptelor de consolă. Are nevoie de 412 Kb pe Memory Card-ul consolei.

Ridge Racer V



Seria a cunoscut o oarecare faimă pe PlayStation 1, dar deja savoarea iniţială s-a cam pierdut, singurul lucru care mai salvează jocul fiind grafica excepţională, cum numai japonezii sunt în stare să facă. Dacă ar fi existat şi o oarecare varietate în privinţa locurilor în care se desfăşoară cursele, aş fi zis că depăşeşete cu mult Need for Speed Porsche Unleashed. Aşa îl depăşeşte doar un pic.

Pro şi contra

Dorinţa producătorilor de console este de înlocui, în cît mai scurt timp o mare parte din PC-uri. Noua generaţie de console pregătite pentru acces internet, încorporînd deja posibilitatea de a reda CD-uri cu muzică dar şi DVD-uri alături de jocurile pentru care de mult era pregătită, reprezintă un foarte puternic concurent pentru PC-uri. Accesul pentru internet al viitoarelor console (nu este cazul PS2 încă) va face inutilă de altfel munca producătorilor actuali de PC-uri care încearcă să implementeze pe piaţă noţiunea de "internet PC".

Gama foarte largă de jocuri disponibilă în momentul lansării consolei PlayStation 2 în Europa (peste 15 titluri), compatibilitatea cu controllerele PlayStation şi un sunet şi o grafică de o calitate excepţională vor face foarte mulţi utilizatori să se îndrepte spre această soluţie, mult mai uşoară de folosit decît un PC şi cu performanţe de "home use" mult mai ridicate. Numai menţionînd posibilitatea de redare DTS şi avem un sistem de sunet pe care îl putem achiziţiona pe PC plătind jumătate din preţul consolei. Desigur, asta în condiţiile în care nu cumperi consola din România, la noi ea costînd dublu decît în străinătate. Justificare preţului evident nu există însă, probabil dorinţa de a nu concura prea mult PC-urile cum ar face-o în alte ţări.

Neputînd exista perfecţiune, consola are şi destule scăpări, lipsa telecomenzii sau a unei mufe pentru căşti lovind puternic în valoarea şi adaptabilitatea consolei în activiăţi "de apartament".

Pe ansamblu, dacă preţul ne-ar fi permis, am fi recomandat consola cu dragă inimă. În condiţiile date este însă mai greu să o facem, lipsa dorinţei producătorului de a vinde "cantitate" pînă în toamnă cînd X-Box-ul Microsoft va veni probabil la acelaşi preţ cu caracteristici mult sporite făcîndu-ne şi pe noi să fim mai reţinuţi. Nu poate fi pusă însă la îndoială calitatea consolei, facilităţile pe care ea le oferă şi nivelul ridicat al jocurilor ce poate fi obţinut pe un PC echivalent.

Decizia vă aparţine.

Pe scurt

Firma Sony a fost nevoită să-şi închidă sit-ul în ziua în care consola PlayStation 2 a devenit disponibilă pentru precomenzi. În primele minute numărul de vizitatori ai sit-ului a depăşit 100.000 iar după redeschiderea lui numărul accesărilor era cuprins între 400.000 şi 5.000.000.

O vânzare de 4000 de console PlayStation 2 către Irak a implicat FBI într-o amplă investigaţie deoarece se credea că prin folosirea mai multor console se putea alcătui un supercomputer care ar putea fi folosit pentru aplicaţii militare. Conform unui expert în calculatoare prin legarea a 12 până la 15 console Playstation se poate ajunge la o putere de calcul îndeajuns de mare pentru a controla un avion irakian fără pilot.

În primele trei zile de la lansare Sony a vândut în SUA console PlayStation 2 în valoare de 165milioane de dolari, majoritatea fiind vândute chiar în prima zi. Cheltuielile americanilor pe jocuri sau echipamente gen consolă au avut o crestere de 117% faţă de săptămâna anterioară lansării PlayStation 2.

Producător	Sony
Distribuitor	Sony Overseas
Adresă	N/A
Web	www.sony.com
Telefon	01-224.47.10
Preţ	560$

MARUL DISCORDIEI DE LA APPLE

Power Mac G4 Cube 450





Supremația Apple nu a fost niciînd contestată din punct de vedere al performanțelor reușite de calculatoarele sale în domeniul creerii de grafică. Chiar dacă nu întotdeauna populare, calculatoarele Apple au fost preferatele artiștilor iar ultimele soluții G4 dau dovada unor performanțe deosebit de bune, relevînd adevărul reclamelor în care producătorii le anunțau de peste 2 ori mai rapide față de clasicele noastre PC-uri.

După o importantă serie de teste și comparații putem începe cu o concluzie: Power Mac G4 Cube este fără discuție cel mai impresionant PC din lume. Deși puterea de calcul pentru un astfel de sistem este foarte mare, producătorii oferă pentru el și un design foarte atractiv, calculatorul încăpînd într-un cub cu latura de 20cm. Designul este extraordinar cu principalele componente așezate ingenios într-o carcasă transparentă iar toate echipamentele suplimentare fiind de asemenea transparente: tastatură, mouse, boxe sferice transparente

"Calculatoarele de la Apple au fost întotdeauna preferatele artiștilor"



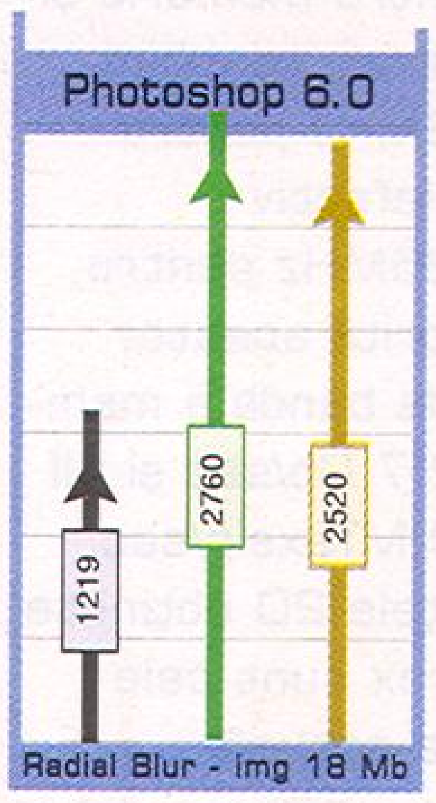
Procesorul G4 este produs de Motorola folosind o tehnologie pe 0.15microni

și chiar cablul de alimentare este transparent. Toate cele 9 mufe de la Cube sunt situate dedesubtul calculatorului și cuprind: 2 porturi USB, mufă pentru cablu UTP de la placa de rețea, line în pentru linia telefonică necesară pentru modem, 2 porturi FireWire, video out și DVI out de la placa video. Pe lângă faptul că este unul dintre cele mai mici calculatoare, Cube este în mod sigur și cel mai silențios. Răcirea se face doar cu ajutorul unor radiatoare fără cooler folosind circulația naturală a aerului care este absorbit prin partea de jos și eliminat prin niște fante speciale din partea superioară. Nici măcar sursa de alimentare care este separată nu necesită ventilator. Singurul zgomot care se aude în timpul funcționării este cel de la hard disc sau eventual de la cd-rom.

Procesorul G4 este produs de Motorola folosind o tehnologie pe 0.15microni și încorporează 10.5milioane tranzistori. Suprafața efectivă este de doar 83mm pătrați iar puterea disipată folosind alimentarea pe 1.8v este cuprinsă între 8 și 10w, cu mult mai mică decât cea disipată de un procesor de la Intel sau AMD. Un lucru nou față de procesoarele G3, generația anterioară de la Apple, este prezența extensiilor SIMD (single instruction multiple data) care dispun de 32 regiștri pe 128biti. Intern datele sunt transferate pe un bus de 128biti iar în exterior procesorul comunică cu cache-ul nivel 2 și memoria sistemului cu un bus de 64biti. Deși procesorul suportă și un bus mai mare pentru comunicarea cu memoria sistemului, 64biti este maximul care se poate obține deocamdată folosind cei 360 pini ai BGA-ului (ball grid array). Pentru o accesare rapidă a datelor cache-ul L2 este de 1Mb iar frecvența de funcționare este jumătate din ce a procesorului adică 225MHz. Deși foarte mic procesorul performanțele sale se măsoară în gigaflops: peste 1gigaflop în timpul funcționării normale și o posibilitate teoretică de a atinge 5.3 gigaflops la ultimele modele de G4.

Hard discul aflat pe sistem este unul de 20Gb la 5400rpm. În unitatea DVD discurile se încarcă vertical cu un dispozitiv asemănător cu cel de la cd playerele pentru autoturisme. Placa video este ATI Rage 128Pro cu 16Mb SDRAM care dispune de un conector ADC (Apple Display Connector) și unul VGA (pentru conectarea unui monitor VGA trebuie folosit un adaptor special din cutie). Există totuși unele programe pentru care ar necesita prezența unei plăci mai performante, eventual a unui Radeon, în această categorie intrînd Lightwave, Soft Image și alte programe de grafică 3D care au versiuni pentru Mac. Cele două porturi USB pot fi folosite pentru transferul datelor cu viteze de maxim 12Mbps iar cu cele 2 porturi Firewire se pot atinge viteze de 400Mbps. Încorporate în Cube sunt și un modem de 56k compatibil cu standardul v.90 și o placă de rețea 10/100BaseT. Boxele produse de Harmon Kardon special pentru Apple sunt de o calitate excelentă și se conectează la calculator pe un port USB iar amplificatorul pentru ele este amplasat direct pe fir. În mod paradoxal pentru niște boxe atît de mici, se aud bine nu doar înaltele ci și basii, puterea percepută a sistemului fiind comparabilă cu cea a unui sistem 2 boxe+subwoofer de la Creative. Tastatura specială dispune de butoane pentru reglarea volumului, buton de eject pentru dvd și 2 mufe USB. Mouse-ul Apple Pro Mouse se conectează la unul din porturile USB de pe tastatură. Sistemul de operare instalat este Mac OS 9.1.

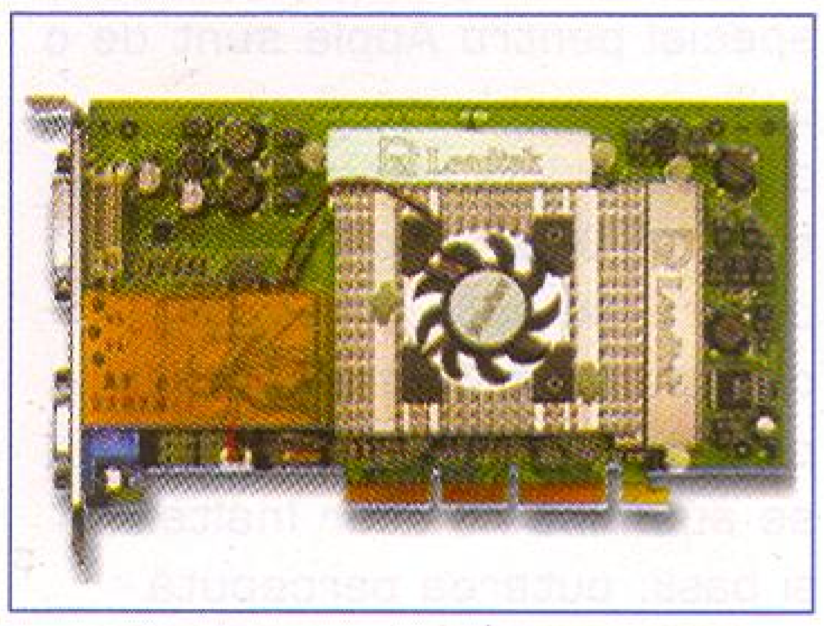
Prelucrarea sau editarea de imagini este principalul domeniu unde în general toate sistemele Apple obțin rezultate excelente. Aici viteza unui procesor G4 este de aproximativ 2 ori mai mare decât cea a unui PC cu procesor AMD sau Intel. Pentru a ne convinge am făcut un test folosind Adobe Photoshop ale cărui rezultate le puteți vedea în grafice. Memoria pe toate sistemele a fost de 192Mb SDRAM. De jocuri pe Apple nu prea poate fi vorba deocamdată pentru că nici oferta de soft nu este variată și nici placa video ATI Rage nu are performanțe extraordinare. Dacă în viitor vor apărea jocuri pentru Mac puterea de calcul mare necesară pentru grafică 3D va fi asigurată de plăcile GeForce 3 de la Nvidia, în ultimul timp parteneriatul cu ATI fiind oarecum lăsat deoparte.



La aplicarea efectului Radial Blur pe o imagine de 18Mb rezultatele au fost:
G4 Cube 450MHz - 20min19sec
AMD Athlon 700 - 46min
Intel PIII 700 MHz - 42min.

Producător	Apple
Distribuitor	IRIS S.A.
Adresă	Str.C-tin Aricescu 12
Web	www.apple.com
Telefon	01-2315751
Preț	N/A

Placi video>Chipset > GeForce2Ultra



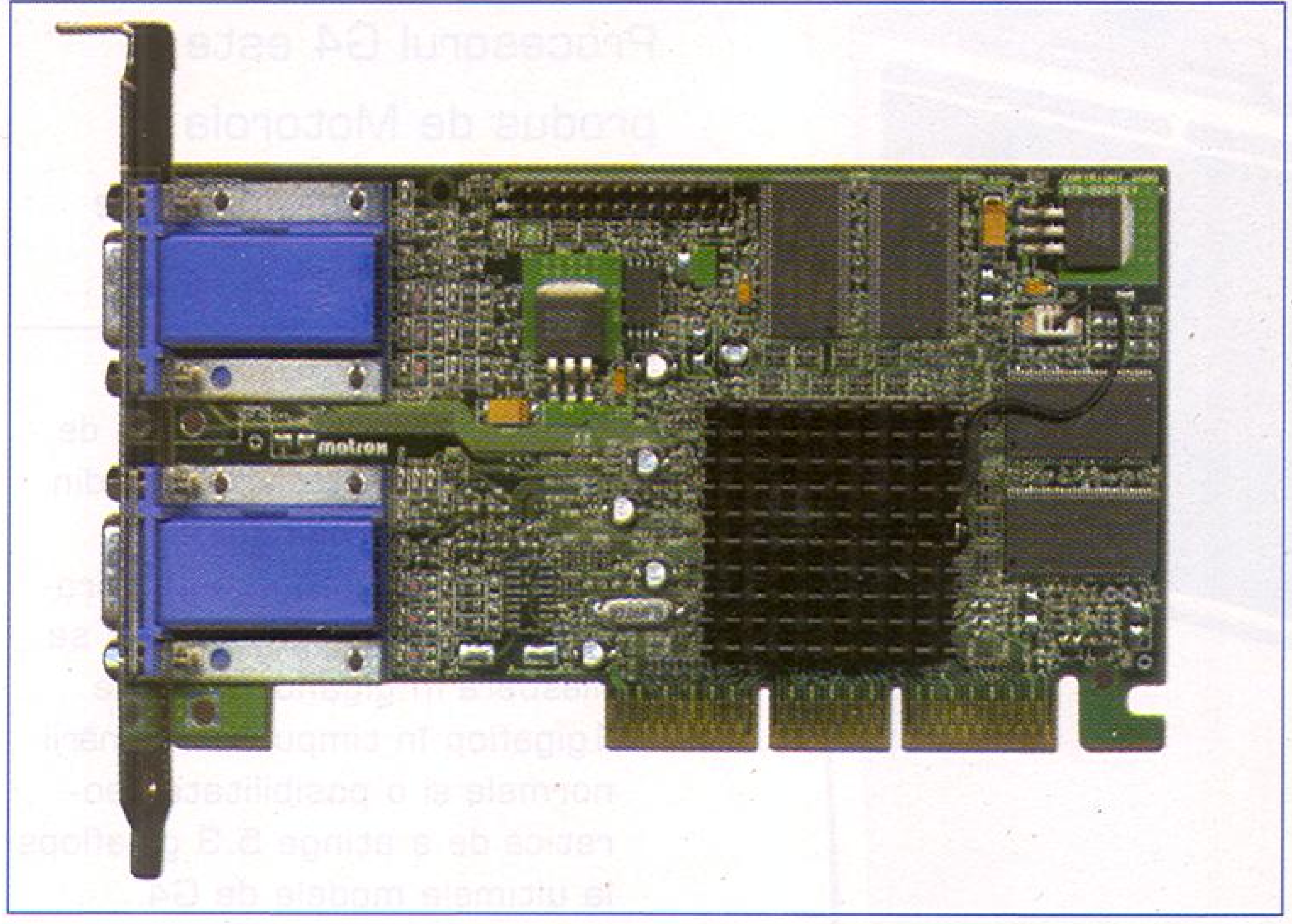
Leadtek
GeForce2 Ultra

Cea mai rapidă soluţie grafică pe piaţă la ora actuală.

GeForce 2 Ultra este cel mai puternic chipset iar Winfast GeForce2Ultra s-a dovedit cea mai performantă implementare a lui. Chipset-ul GeForce2 Ultra de pe placa Leadtek funcţionează la o frecvenţă de 250MHz iar cei 64Mb de memorie DDR cu care placa este dotată la 4 nanosecunde. Frecvenţa de funcţionare a memoriei este la 460MHz. Coolerul mare, devenit un standard pentru plăcile Leadtek este acum însoţit şi de două radiatoare care răcesc câte 4 chipuri de memorie fiecare. Placa suportă astfel overclocking până la aproximativ 267MHz pentru procesor şi 500MHz pentru memorie. Performanţele obţinute în 3DMark2000 sunt excelente şi le depăşesc pe cele ale plăcilor similare de la Asus sau Hercules. Pe lângă conectorul pentru TV-out cei de la Leadtek au adăugat şi un conector DVI prin care placa se poate conecta la un flat display. Pe cele 2 CD-uri livrate există driverele şi utilitarele Winfox, programul Win DVD player şi Colorific 3Deep.

Teste			
Contact		Preţ	370$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Al. Puskin 18		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2Ultra	Ramdac	350 MHz
Memorie	64MbDDR-4ns	Frecvenţă	460 MHz
Procesare	31mil.polig./s.	Procesor	250 MHz
Lăţime de bandă memorie			7.36 Gb/sec.
Dotări	TV Out, radiatoare memorie, cooler mare		
Teste - 1280x1024x32 - fps			
3DMark 2000			4327
Quake 3 High Quality			80
WinBench 99			816
Verdict			98.23

Placi video>Chipset > G450



Matrox
G450

2D şi soft excelente, partea de 3D cu 1 an în urmă.

Matrox G450 reprezintă o variantă modificată a vechiului G400. Chiar dacă ea prezintă pe ansamblu o serie de îmbunătăţiri acestea nu sunt majore faţă de generaţia anterioară, majoritatea fiind simple cosmetizări şi nu noi tehnologii sau performanţe. Pentru a mai reduce costul pentru o placă G450, Matrox a trecut la o tehnologie de fabricaţie de la 0.25 microni la una pe 0.18 microni iar memoria SDRAM cu bus pe 128 biti a fost înlocuită cu 32 Mb DDR pe 64biti. Prin procesul tehnologic pe 0.18 microni s-a ajuns şi la un consum mic de energie şi plăcile nu necesită decât un simplu radiator, nepunerea unui cooler eliminând posibilităţile de overclocking apărute cu ocazia schimbării procesului de fabricaţie. Frecvenţele de funcţionare pentru memorie şi procesor au rămas neschimbate adică 166MHz pentru memoria DDR (efectiv 333MHz) şi 125MHz pentru procesor. Datorită acestor valori lăţimea de bandă a memoriei este de 2.7 Gb/sec şi fill rate-ul de 250 MTexels/sec.

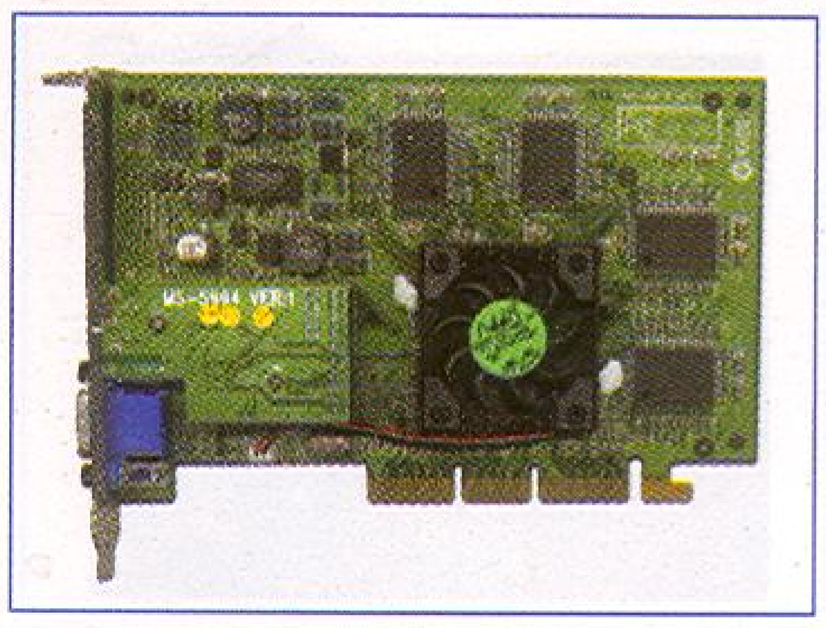
Performanţele 2D obţinute de plăcile Matrox sunt cele mai bune la ora actuală deoarece acestea dispun de un RAMDAC la 360MHz prin care se pot atinge rezoluţii maxime de 2048 x 1536 şi de o calitate şi claritate a imaginii superioară concurenţilor săi. Prin intermediul Dual Head-ului suportat pe placă imaginile pot fi afişate concomitent pe două monitoare sau pe un monitor şi un televizor. Deşi acum acest lucru poate fi realizat şi de plăcile GeForce 2 Mx de la Nvidia, totuşi Dual Head-ul Matrox are mai multe opţiuni pentru configurarea celor două ecrane. Astfel al doilea monitor sau televizorul pot fi folosite ca o prelungire a primului monitor, pot fi folosite pentru vizionarea filmelor DVD în modul full screen (fereastra playerului este maximizată automat) sau pot fi folosite ca o clonă a primului monitor. Rezoluţia şi rata de refresh pentru cele două monitoare sunt independente. Software-ul Dual Head (numele poate crea confuzii cu tehnologia în sine) pe care Matrox îl pune gratuit la dispoziţie utilizatorilor săi facilitează lucrul pe web prin oferirea de posibilităţi de afişare concomitentă a mai multor pagini de web, sau gruparea lor într-un mod uşor accesibil pe ecran.

Partea de 2D rămîne însă singura opţiune viabilă a plăcilor G450 deoarece la partea de grafică 3D nu s-au mai adus îmbunătăţiri faţă de vechiul model. Rezultatele din teste sunt destul de modeste, mai slabe chiar decât cele pe care le obţine o placă G400Max şi sunt apropiate de cele ale unei plăci TNT2 de la Nvidia. Quake 3 nu este jucabil cu setările HQ, Game Options On deoarece la rezoluţia 640x480 se obţin doar 35.6 fps-uri. Cu setările Normal, Game Options Off tot în 640x480 se obţin 68.2fps şi asta cu un procesor PIII 700MHz.

Performanţele 2D ale plăcii sunt teoretic mai bune decât cele obţinute de ultimele modele de plăci Nvidia sau ATI din cauza celor 10MHz în plus la Ramdac dar în teste rezultatele sunt foarte apropiate şi în general neglijabile. Rezultatele obţinute în 3DMark2000 sunt foarte slabe dar totuşi G450 poate rula şi testul de Environmental Bump Mapping cu succes spre deosebire de plăcile concurenţei. Testul în 3DMark2001 este foarte redus de asemenea, fiind evident un program prea nou pentru G450. Preţul plăcii este destul de ridicat pentru performanţele oferite, ea fiind aproximativ pe acelaşi nivel cu GeForce 2 MX, avînd însă performanţe de ansamblu mult mai scăzute. Performanţele 2D sunt bune dar la partea de grafică 3D, G450 este în urma concurenţei cu aproximativ un an jumătate. Singurul loc în care se poate remarca placa este partea de Dual Display dar şi aici probabil va fi ajunsă din urmă cu ajutorul unor drivere mai performante pentru plăcile GeForce 2 Mx.

Teste			
Contact		Preţ	140$
Producător	Matrox	Distribuitor	N/A
Ofertant	ICG		
Adresa	Stirbei Vodă 172, Bucureşti 1		
Telefon	01-221.73.43		
Web	www.acorp.ro		
Detalii tehnice			
GPU	G450	Ramdac	360 MHz
Memorie	32Mb DDR	Frecvenţă	333 MHz
Procesare	250 Mtex/s.	Procesor	125 MHz
Lăţime de bandă memorie			2.7 Gb/sec.
Dotări	Dual head		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			1127
Quake 3 High Quality			15.7
WinBench 99			820
Verdict			69.30

Placi video>Chipset > GeForce2GTS



MSI

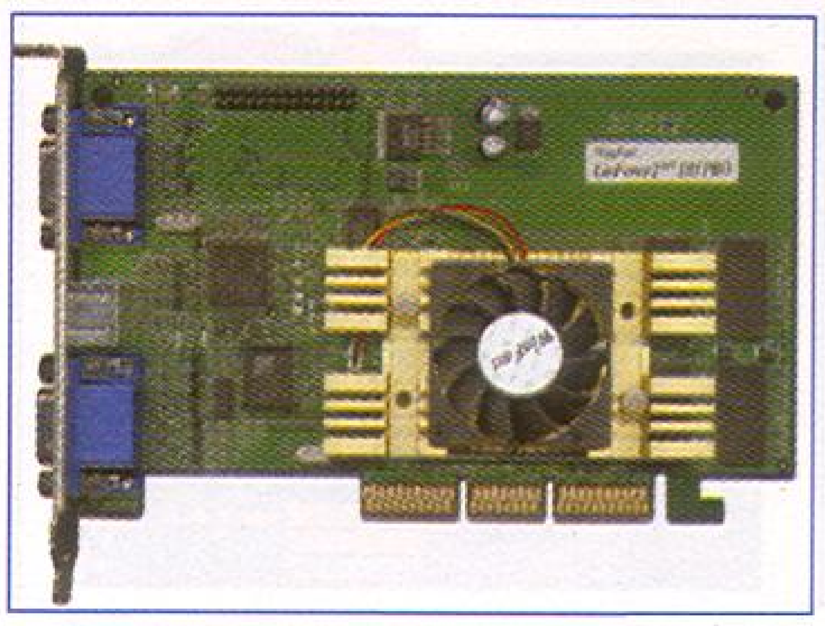
StarForce MS815

Memoria este un model mai vechi pe 6ns

Starforce 815 reprezintă familia plăcilor cu procesoare Nvidia GeForce 2 GTS produse de MSI. Placa este concepută exact după modelul original de la Nvidia iar caracteristicile sunt cele standard pentru toate plăcile GTS: Ramdac 350MHz care îi permite afişarea imaginilor la rezoluţii maxime de 2048 x 1536 şi refresh 75Hz, procesor la 200MHz realizat cu tehnologie pe 0.18microni, AGP 4x. Modelul testat dispune de 32Mb memorie DDR la 6ns şi care funcţionează la o frecvenţă de 333MHz. Deşi coolerul de pe placă este unul dintre cele mai mici, frecvenţa procesorului poate fi mărită de la 200 până la aproximativ 222MHz. Memoria este produsă de Samsung dar este un model mai vechi pe 6ns şi nu poate fi overclock-ată decât până la aproximativ 375MHz. Performanţele 3D obţinute de placă la toate testele sunt bune. Softul de pe cele 2 CD-uri din cutie cuprinde driverele Detonator puţin modificate, Win DVD 2000 şi utilitarul 3D!Turbo 2000.

Teste			
Contact		Preţ	249$
Producător	MSI	Distribuitor	Flamingo Comp.
Ofertant	Flamingo Computers		
Adresa	Bd. Titulescu 121, Bucuresti		
Telefon	01-791.20.06		
Web	www.flamingo.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2	Ramdac	350 MHz
Memorie	32 MbDDR	Frecvenţă	333 MHz
Procesare	1.6 Gtex/sec.	Procesor	200 MHz
Lăţime de bandă memorie			5.3 Gb/sec.
Dotări	TV Out		
Teste - 1280x1024x32 - fps			
3DMark 2000			3245
Quake 3 High Quality			57.8
WinBench 99			814
Verdict			75.50

Placi video>Chipset > GeForce2MX



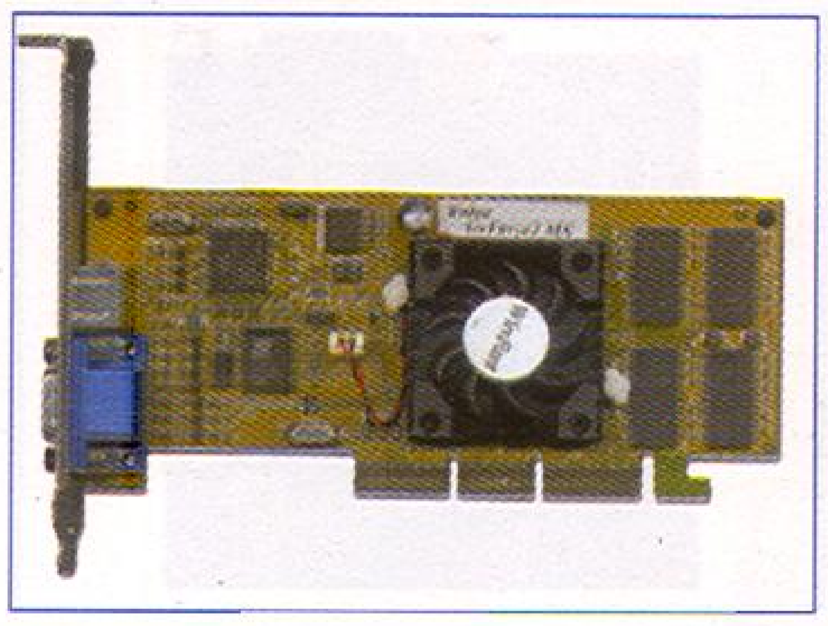
Leadtek

GeForce2 MXDHPT

Dual Head, hardware monitor, memorie 5 ns, Tv-Out

Reprezintă cea mai performantă placă video din familia Mx produsă de Leadtek. Placa se diferenţiază de concurenţă prin mai multe caracteristici foarte interesante. În primul rând memoria Samsung de pe placă deşi funcţionează la valoarea clasică de 166MHz are un timp de acces de doar 5ns. Placa dispune şi de cel mai performant sistem de monitorizare hardware care include şi un senzor termic montat direct pe procesorul grafic. Informaţii despre starea de funcţionare a plăcii se pot obţine cu ajutorul programului Winfox sau urmărind cele 3 Led-uri de pe placă. Imaginile pot fi afişate simultan pe două monitoare sau pe un monitor şi un televizor. Memoria la 5ns suportă o mărire a frecvenţei de la 166MHz la 210MHz iar procesorul poate fi setat de la 175MHz la 235MHz iar cu aceste setări se poate observa o creşte cu 18fps-uri în Q3 la rezoluţia 1024x768 cu setări HQ. Softul livrat cu placa constă în programul utilitar Winfox, Win DVD player şi Colorific 3Deep.

Teste			
Contact		Preţ	129$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	str. Al. Puskin nr.18		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2MX	Ramdac	350 Mhz
Memorie	32 MbSDR	Frecvenţă	166 MHz
Procesare	700Mtex/sec	Procesor	175 MHz
Lăţime de bandă memorie			2.73 Gb/sec.
Dotări	Dual head, TV Out, memorie 5ns		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			3228
Quake 3 High Quality			53.5
WinBench 99			819
Verdict			88.30



Leadtek

GeForce2 MX TV

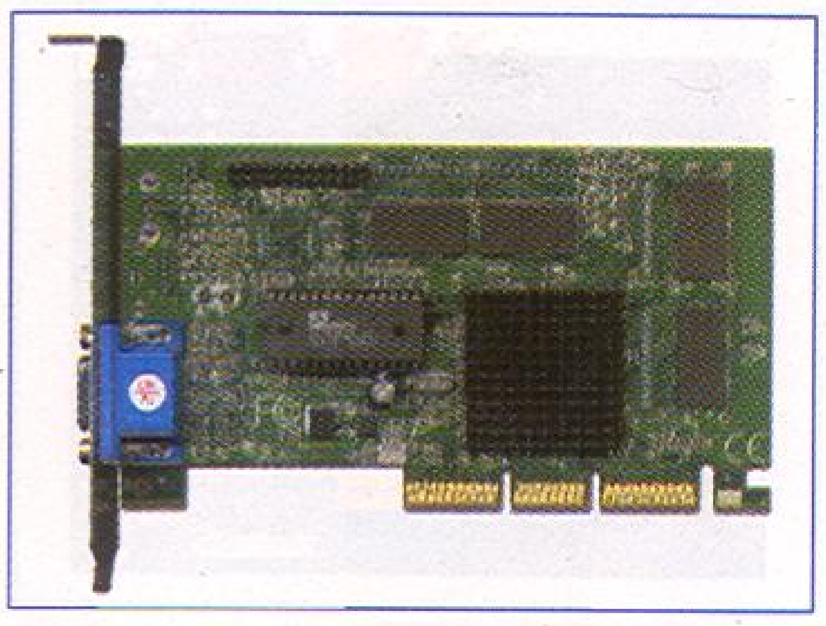
Un model standard la un preţ rezonabil

Winfast GeForce2Mx este un model clasic de placă video care foloseşte procesorul video GeForce2Mx. Designul plăcii este cel standard la care s-a adăugat un cooler pe radiator. Şi caracteristicile sunt cele standard şi includ 32Mb memorie SDRAM la 6ns, AGP 4x, Ramdac la 350MHz. Prin motorul de Transform & Lightning placa poate procesa 20M triunghiuri/sec iar memoria la 166MHz împreună cu procesorul la 175MHz pot atinge un fill rate de 700 Megatexel. Pentru overclocking se poate folosi programul Winfox care se instalează cu driverele şi frecvenţele se pot mări pentru memorie de la 166MHz la 197MHz iar la procesor de la 175 până la 230MHz. Varianta retail a acestei plăci dispune şi de un conector pentru TV sub formă de Composite video iar conectarea se poate face cu ajutorul celor 3 cabluri adaptoare din cutie.

Software-ul cuprinde programele WinDVD Player, Colorific 3Deep şi utilitarul Winfox.

Teste			
Contact		Preţ	106$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	str. Al. Puskin nr.18		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2MX	Ramdac	350 Mhz
Memorie	32 MbSDR	Frecvenţă	166 MHz
Procesare	700Mtex/sec	Procesor	175 MHz
Lăţime de bandă memorie			2.73 Gb/sec.
Dotări	Tv-Out		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			3228
Quake 3 High Quality			53.5
WinBench 99			819
Verdict			75.80

Placi video>Chipset > TNT2M64



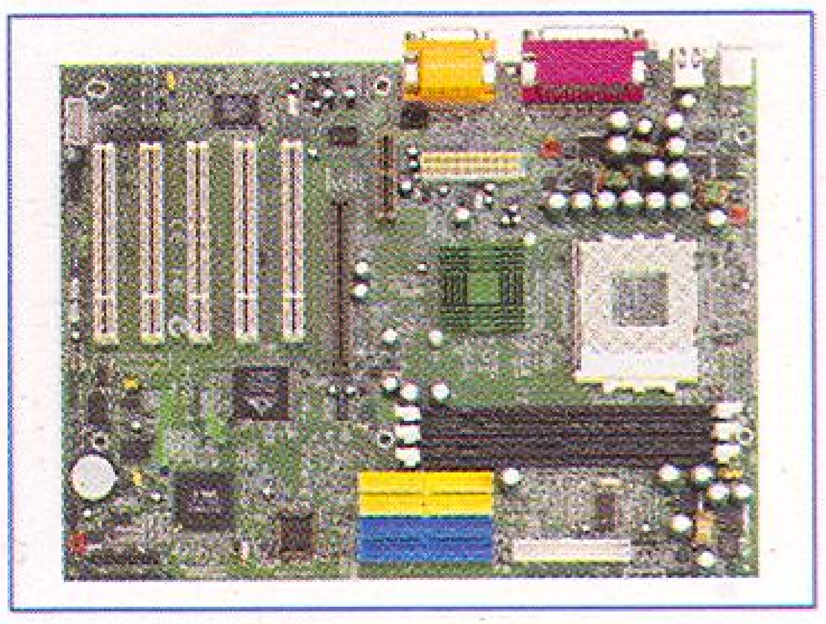
Palit

Daytona TNT2M64

Un chipset slab implementat într-o soluţie modestă

Daytona M64 este o placă video destinată sistemelor mai modeste. Caracteriticile plăcii sunt un procesor grafic Riva Twin Texel, Ramdac 300MHz, 32Mb memorie SDRAM. Performanţele 2D sunt identice cu cele ale unei plăci TNT2 dar pentru partea de 3D TNT2 depăşeşte modelul M64 în rezoluţii mai mari sau cu o adâncime mai mare pentru culori din cauza lăţimii de bandă mai mari pentru memorie. Palit M64 utilizează memorie SDRAM legată de procesor cu un bus pe 64biti. Viteza de funcţionare pentru procesor este 125MHz iar pentru memorie este 150MHz. Deşi procesorul grafic este realizat cu un proces tehnologic pe 0.25microni totuşi se poate face un overclocking de la 125MHz până la aproximativ 150MHz iar frecvenţa memoriei WM la 7ns existentă pe placă poate fi mărită de la 150 până la 185 MHz. Performanţele pe care le obţine placa sunt extrem de reduse dar şi preţul unei astfel de plăci este foarte mic.

Teste			
Contact		Preţ	50$
Producător	Palit	Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25, Bucureşti 1		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.ro		
Detalii tehnice			
GPU	RivaTNT2M64	Ramdac	300 Mhz
Memorie	32 MbSDR	Frecvenţă	150 MHz
AGP	2x	Procesor	125 MHz
Lăţime de bandă memorie			N/A
Dotări	N/A		
Teste - 800x600x16 - fps			
3DMark 2000			2652
Quake 3 High Quality			50.2
WinBench 99			801
Verdict			48.4

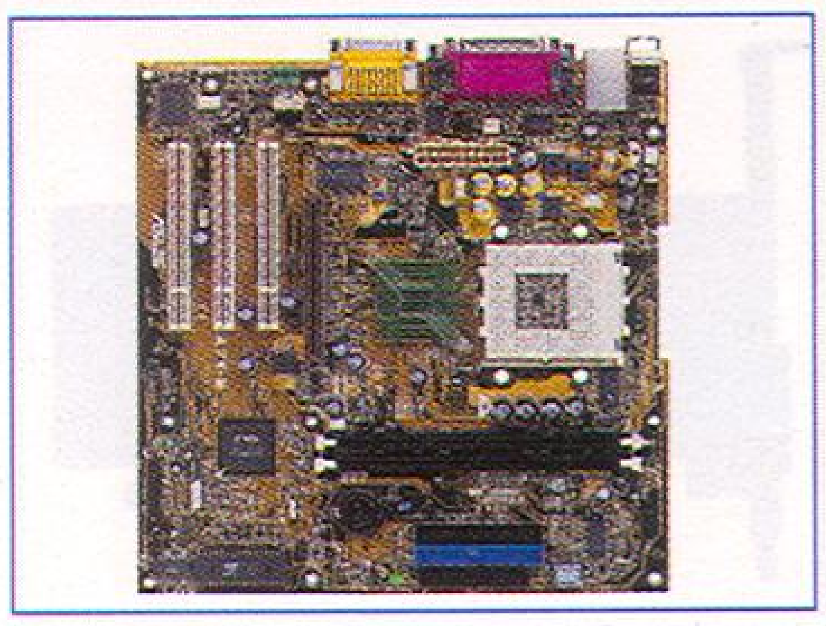


IWILL
KV200-R

FSB setabil cu orice valoare între 100 şi 166MHz

Chipul KT133 a fost implementat de Iwill în modelele de plăci KV-200 şi KV-200 R (varianta cu RAID). Ambele modele dispun de un south bridge VIA 686B care le permite ulizarea standardului ATA 100. Placa se deosebeşte de alte modele prin prezenţa unei plăci de sunet încorporate cu chip C-MEDIA CMI 8738 şi a unui chip pentru IDE RAID porodus de American Megatrends. Rezultatele obţinute în teste sunt excelente. Overclocking-ul se poate realiza deosebit de uşor prin modificarea frecvenţei FSB direct din Bios cu ajutorul Iwill Smart Setings (se poate atribui orice valoare între 100 şi 166MHz). Tot din Bios se poate modifica şi tensiunea de alimentare a procesoarele AMD pentru o stabilitate mai mare a sistemului overclock-at. Monitorizarea hardware se face pentru temperatura procesorului, temperatura sistemului, vitezele coolerelor de pe procesor şi carcasă şi urmărirea tensiunilor de pe placă.

Teste			
Contact		Preţ	138$
Producător	IWILL	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Al. Puşkin 18, Bucureşti 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133	Sunet	CMI8738
FSB	100-166 MHz	Format	ATX
ATA	100	Memorie	3DIMM, 1.5Gb
Dotări	IDE RAID,		
Sloturi	AGP, 5PCI, AMR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6601		
Quake 3	148.6		
Sandra Memory	394		
Verdict	83.5		

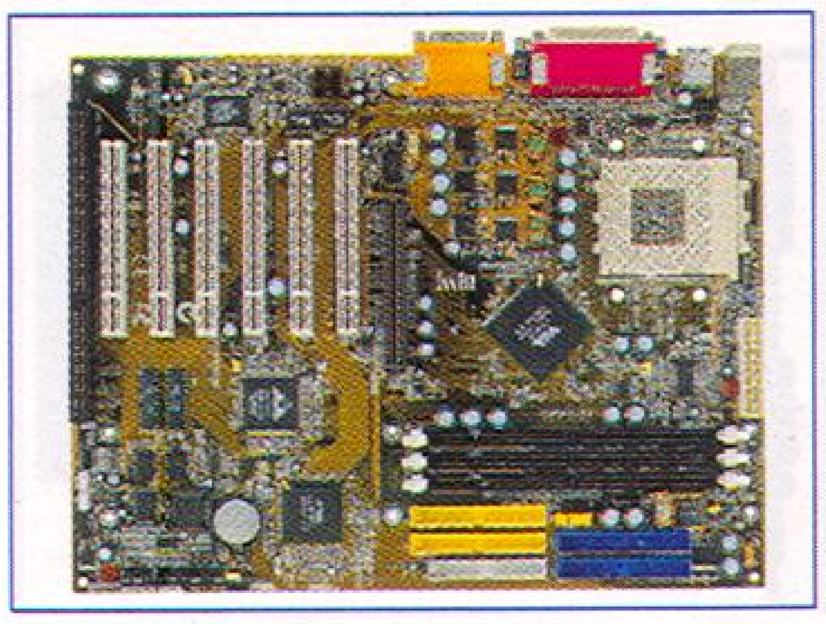


ASUS
A7V-M

Performanţele sunt apropiate de cele ale plăcilor cu KT133A

A7V-M este o placă mai ieftină produsă de ASUS pentru sistemele care folosesc un procesor AMD Duron sau Thunderbird. Ea are un format micro ATX şi dispune doar de 1 slot AGP şi 3 sloturi PCI. Un alt neajuns ar fi folosirea pentru partea south bridge a unui chipset Via 686A care nu suportă decât maxim ATA 66. Placa de sunet integrată este cea standard AC'97 şi nu oferă decât funcţiile minime ale unei plăci de sunet. Suplimentar faţă de alte plăci de bază, A7V-M are integrată o placă de reţea cu chipset Realtek RTL 8139C şi un conector cu 2 porturi USB suplimentare. Acest model nu permite modificarea frecvenţei FSB-ului decât până la 105MHz folosind BIOS-ul sau până la 110 cu un dip switch de pe placă. Ciudat este faptul că pe această placă s-ar putea folosi procesorul la o frecvenţă mai mică decât cea originală pentru că FSB-ul se poate seta şi la valori mai mici de 100MHz. Deşi placa are performanţe excelente preţul este totuşi cam mare.

Teste			
Contact		Preţ	158$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă, nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133	Sunet	AC97
FSB	90-105 (5) MHz	Format	micro ATX
ATA	66	Memorie	2DIMM, 1.5Gb
Dotări	Placă reţea, bundle, 2USB		
Sloturi	AGP, 3PCI		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6909		
Quake 3	153		
Sandra Memory	408		
Verdict	92		

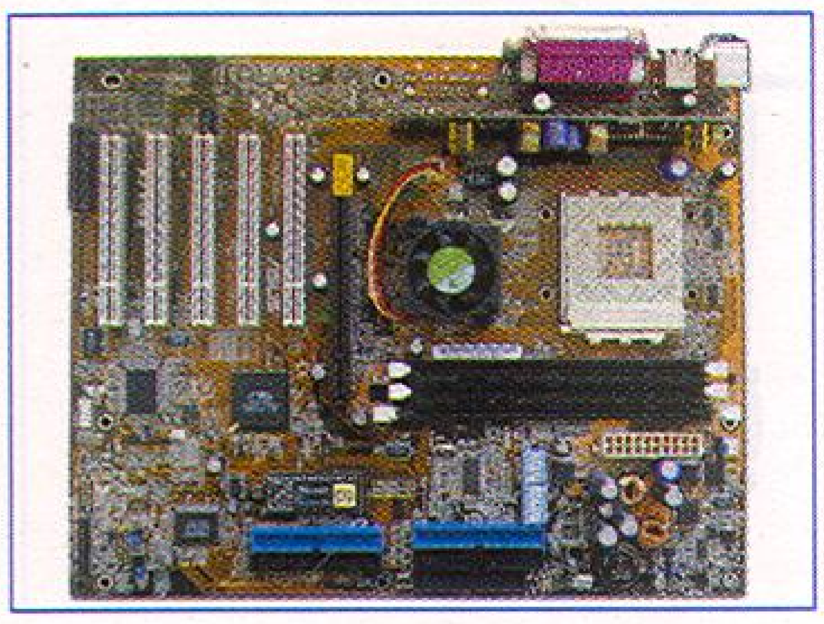


IWILL
KK266-R

Poate fi setat la orice valoare între 100 şi 166MHz.

Varianta plăcilor cu un FSB de 266MHz produse de Iwill se numeşte KK266. Acestea funcţionează cu un chipset Via KT133A cu south bridge 686B care are suport pentru ATA100. KK266 dispune şi de o placă de sunet integrată cu chipset CMI 8738 produs de C-Media şi care poate reda sunetul 3D la un sistem de boxe 4.1. Placa este excelentă dacă se doreşte overclock-area procesoarelor AMD. FSB-ul se poate modifica din BIOS cu ajutorul programului Iwill Smart Setings şi poate fi setat la orice valoare între 100 şi 166MHz. Pentru o stabilitate mai mare a sistemului overclock-at se poate modifica şi tensiunea de alimentare a procesorului direct din Bios. KK266-R dispune de un controller IDE RAID produs de American Megatrends şi poate utiliza până la 8 hard discuri. Placa dispune de monitorizare hardware pentru temperaturile procesorului şi sistemului, tensiunile de pe placă şi viteza de rotaţie pentru ventilatoare. Este una dintre soluţiile foarte interesante KT133A.

Teste			
Contact		Preţ	150$
Producător	IWill	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Al. Puşkin 18, Bucureşti 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT-133A	Sunet	Media
FSB	100-166 MHz	Format	ATX
ATA	100	Memorie	3DIMM, 1.5Gb
Dotări	Placă sunet CMedia, IDE RAID		
Sloturi	AGP, 6PCI, ISA		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6826		
Quake 3	154		
Sandra Memory	386		
Verdict	96.5		



ASUS
A7V-133

Cele mai bune rezultate în teste.

Cele mai bune rezultate în toate testele de până acum le-a obţinut placa Asus A7V133. Aceasta foloseşte un chipset Via KT133A. North bridge-ul este VT8363A şi oferă un suport pentru un FSB de 200 sau 266MHz, memorie SDRAM PC 100 sau PC133 până la 1.5Gb. South bridge-ul este VT82C686B cu suport pentru ATA 100 şi 4 porturi USB. Integrat pe placă este un controller RAID cu chip PDC20265R produs de Promise Tehcnology cu ajutorul căruia pe placă se pot instala până la 8 hard discuri ATA 100. Pentru răcirea north bridge-ului Asus a folosit pe lângă radiatorul standard şi un cooler suplimentar. Multiplicatorul se poate modifica tot de pe placă şi poate fi setat la valori de la 5x până la 12.5x. Din Bios frecvenţa FSB-ului poate fi setată la orice valoare între 90 şi 166MHz iar frecvenţa memoriei poate fi setată separat. Monitorizarea hardware urmăreşte temperaturile procesorului şi sistemului, vitezele de rotaţie pentru coolere şi tensiunile pe placă.

Teste			
Contact		Preţ	161$
Producător	ASUS	Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG		
Adresa	Ştirbei Vodă 172, Bucureşti 1		
Telefon	01-221.73.43		
Web	www.icg.com.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KT133A	Sunet	nu
FSB	90-166	Format	ATX
ATA	100	Memorie	1.5Gb (3DIMM)
Dotări	Coder chip		
Sloturi	AGP, 5PCI, AMR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6903		
Quake 3	156.3		
Sandra Memory	411		
Verdict	98.63		

Fun-Line II

Caracteristici tehnice suplimentare celor standard

Bologna C50 (Radio / Casetofon)
Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



Modena CD50 (Radio / CD player)
Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră, galbenă, roșie sau albastră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență



Santa Monica C50 (Radio / Casetofon)
Radio FM, MW, LW
Digiceiver, TIM - Memorarea informațiilor de trafic
SHARX - Digital channel separation optimisation
Display albastru, panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Design de noapte - tastatură iluminată în roșu
Pre-echipare pentru cuplare la telefon sau sistem de navigație
TMC pentru cuplare la sistem de navigație
DEQ - egalizator pe 5 benzi de frecvență
Casetofon, contor bandă (timp real)



Carolina DJ 50 (Radio / Casetofon / CD Changer)
Radio UKW, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal negru
CD, Changer cu capacitate de 10 CD-uri
Track Program Memory (TPM)
CD-Mix, MAG-Mix
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



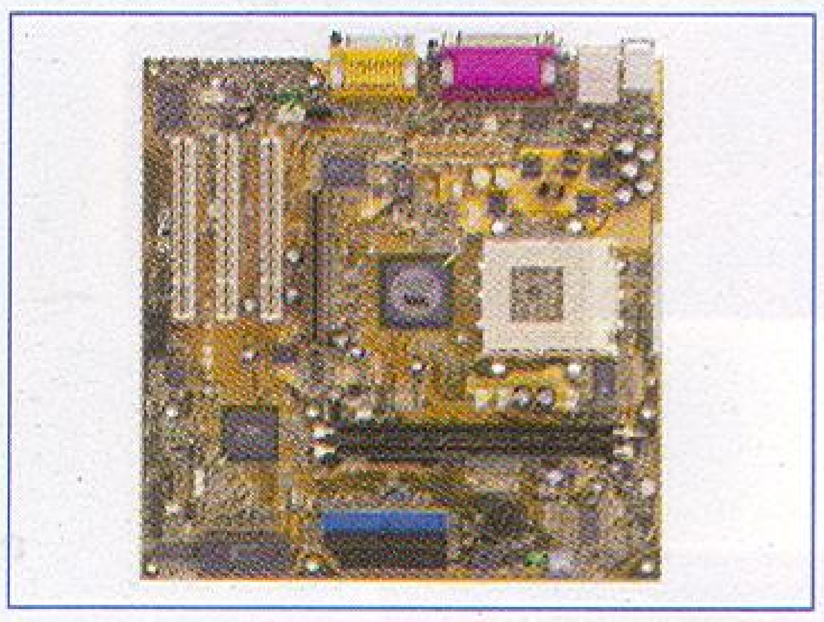
BLAUPUNKT VA OFERA GAMA FUN-LINE II

Active AG EXIM	Bucuresti	Str. Remetea Nr.16	2503487
Ana Electronic	Bucuresti	Calea Dorobanților 134	2305732
Maris SRL	Bucuresti	Bd. Timișoara 30	4139778
Midocar SRL	Bucuresti	Șos. Odăi 221-225	7910839
Flanco	Bucuresti	București Mall / Drumul Taberei / Titan	
Grim CD Group	Bucuresti	Magazin Ever Green - București Mall	
Agroservice SA	Constanța	Str. Revoluției 19	041/638041
Proton Auto	Cluj	Calea Florești 42	064/438380
Sandra Trading	Iași	Str. Stejar 33A	032/176961
Infotec	Iași	Str. Împăcării 35, bl.919	032/221405
Temeco	Timișoara	Calea Dorobanților 54	056/190409
Tess SRL	Brasov	Str. Griviței 1H	068/475153
Hit Trading	Brăila	Bd. A.I.Cuza 223	039/618840
Adria SRL	Suceava	Str. Gh.Doja 119A	030/257166
IATSA Câmpina	Câmpina	Str. Carol I, Bl. 236, parter	044/336001
IATSA Oradea	Oradea	Calea Borșului km3	059/463916

Radiocasetofoanele auto Blaupunkt sunt asigurate prin OMNIASIG
ASIGURĂRI AGRICOLE

BLAUPUNKT
Sunet clar. Plăcere pură.

Placi de baza>Chipset>KM133A



ASUS

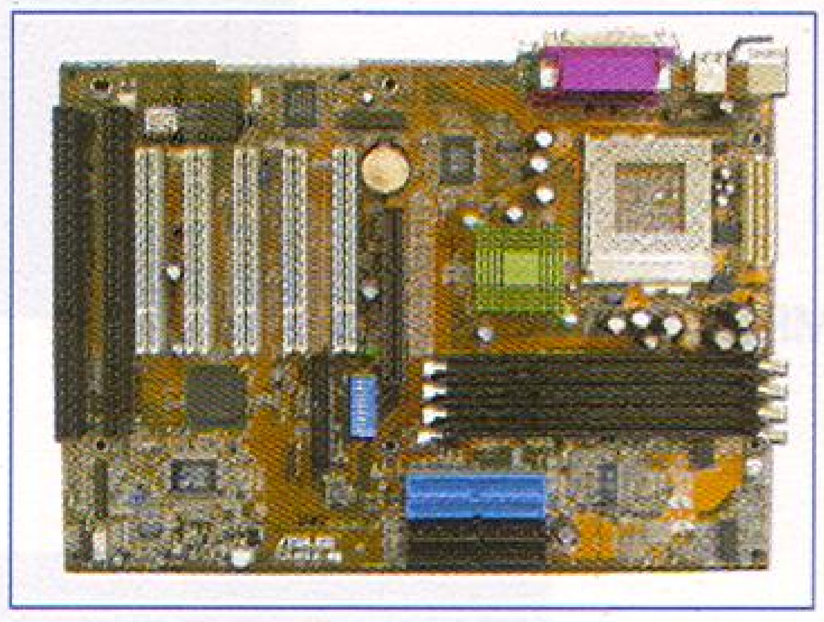
A7VI-VM

O placă cu chipset KM133 cu S3Savage 4 încorporat

A7VI-VM este o placă ce foloseşte un chipset Via Pro Savage KM133 şi poate fi utilizată în sistemele cu procesor AMD Duron sau Thunderbird. North bridge-ul plăcii este chipul Via VT8365 cu suport pentru un FSB de 200MHz, memorie SDRAM PC 100 sau 133 în cantitate maximă de 1.5Gb, AGP 4x. South bridge-ul este cel folosit la toate plăcile mai noi cu chipset-uri Via adică VT82C686B cu suport pentru ATA 100 şi 4 porturi USB. Modelul plăcii este micro AT şi dispune de 1 slot AGP, 3 sloturi PCI, 2 sloturi pentru memorie şi placă de sunet încorporată model AC'97. Chipul KM133 are încorporată şi o placă video model S3 Savage 4 care are conectorul situat în locul portului COM 2. La monitorizarea hardware placa urmăreşte temperaturile procesorului şi sistemului, vitezele de rotaţie pentru 2 ventilatoare şi tensiunile de pe placă. Performanţele sunt sub cele obţinute de plăcile Asus cu chipset KT133 sau KT133A.

Teste			
Contact		Preţ	137$
Producător	ASUS	Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG		
Adresa	Ştirbei Vodă 172, Bucureşti 1		
Telefon	01-221.73.43		
Web	www.icg.com.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	KM133	Sunet	AC97
FSB	100-133	Format	microATX
ATA	100	Memorie	1.5Gb (2DIMM)
Dotări	Video S3, Savage, reţinere AGP		
Sloturi	AGP, 3PCI		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6733		
Quake 3	154.8		
Sandra Memory	367		
Verdict	92.20		

Placi de baza>Chipset>BX440



ASUS

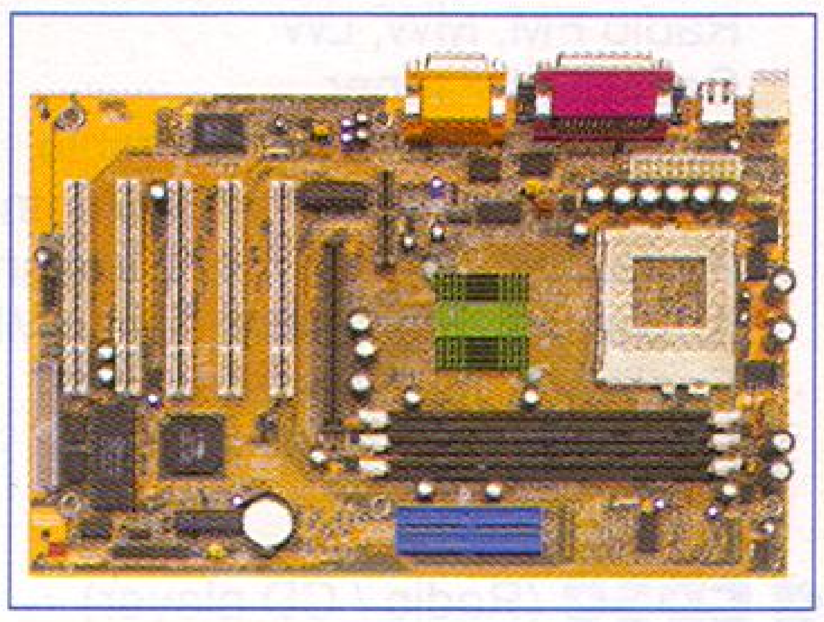
CUBX-E

Un chipset vechi BX dar performanţe bune

Placa are la bază chipset-ul BX 440 şi surprinzător rezultatele din teste sunt mai bune decât cele obţinute de acelaşi procesor pe o placă cu chipset i815. Formatul plăcii este ATX şi dispune de 1 slot AGP 2x, 5 sloturi PCI, 2 sloturi ISA şi 4 sloturi DIMM. Frecvenţa FSB-ului poate fi setată de pe placă cu ajutorul unui Dip Switch şi poate avea 16 valori de la 66 la 150MHz. Şi multiplicatorul poate fi setat tot cu ajutorul unui Dip Switch de la 2x până la 8x. Oficial placa suportă doar procesoarele cu un FSB la 66 sau la 100MHz, dar în testul nostru a mers şi cu procesoare cu FSB 133 Mhz. Din BIOS se poate modifica multiplicatorul, tensiunea de alimentare pentru procesor iar pentru overclocking nu se mai setează frecvenţa FSB ci se alege direct frecvenţa finală la care ar trebui să funcţioneze procesorul. Asus a integrat pe placă un chip IDE Raid produs de Promise Technology cu ajutorul căruia se mai pot adăuga încă 4 hard discuri care să poată folosi standardul ATA 100.

Teste			
Contact		Preţ	127$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă, nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	BX440	Sunet	nu
FSB	66-150 (16)	Format	ATX
ATA	100	Memorie	1.5Gb (4DIMM)
Dotări	IDE RAID (Promise), 2USB		
Sloturi	AGP, 5PCI, 2ISA		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6092		
Quake 3	141		
Sandra Memory	246		
Verdict	87.45		

Placi de baza>Chipset>Apollo Pro



IWILL

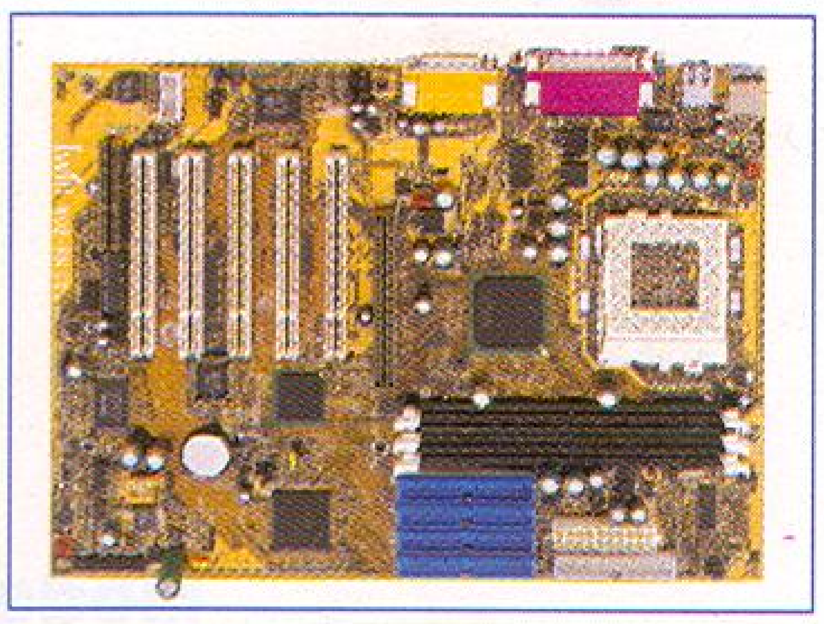
VX133

Modificarea FSB-ului cu 23 de valori intermediare

Cele mai ieftine plăci pentru sistemele care folosesc procesoare Intel sau Cyrix sunt cele care folosesc un chipset Via Apollo Pro. Plăcile produse de Iwill care folosesc un astfel de chipset se numesc VX133. North bridge-ul pentru plăcile VX133 este VIA 694X cu suport pentru o frecvenţă a FSB-ului de până la 133MHz iar south bridge-ul este VIA 686B cu suport pentru ATA 100. Placa de sunet integrată foloseşte un chip C-Media model CMI 8738 şi poate reda sunetul 3D pe 4 difuzoare. Placa poate fi folosită pentru overclock-area procesoarelor deoarece permite modificarea frecvenţei FSB-ului de la 66 până la 166MHz cu 23 de valori intermediare. Din BIOS poate fi modificat şi multiplicatorul de frecvenţă al procesorului dar acest lucru nu poate fi folosit la procesoarele Intel. Performanţele sunt excelente şi ca de obicei mai bune decât cele care se pot obţine cu o placă care foloseşte un chipset Intel (i815 sau BX440).

Teste			
Contact		Preţ	87$
Producător	IWILL	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Al. Puşkin 18, Bucureşti 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Apollo pro	Sunet	CMI8738
FSB	66-166 (23)	Format	ATX
ATA	100	Memorie	3DIMM, 1.5Gb
Dotări	N/A		
Sloturi	AMR, AGP, 5PCI		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	5959		
Quake 3	138.4		
Sandra Memory	237		
Verdict	85.50		

Placi de baza>Chipset>i815E



IWILL

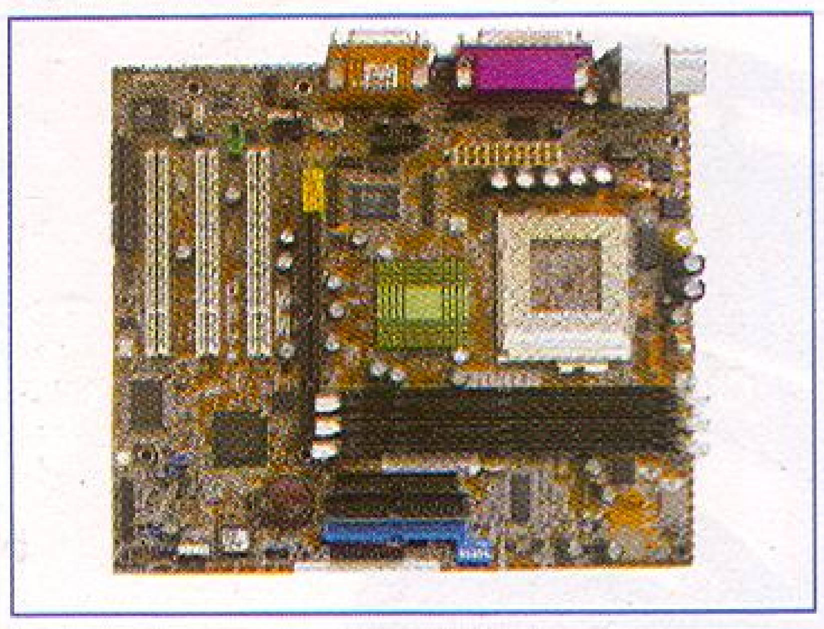
WO2-R

O soluţie i815E de nivel destul de ridicat.

Este varianta IWILL pentru chipset-ul I815E. Formatul plăcii este ATX şi dispune de 1 slot AGP pro, 5 sloturi PCI şi unul CNR. Memoria maximă pe care o poate folosi WO2-R este de 512Mb SDRAM şi se poate instala pe cele 3 sloturi SDRAM. Plăcile suportă standardul ATA 100 şi suportă maxim 8 hard discuri. Pe plăci sunt integrate o placă video şi o placă de sunet cu chipset C-Media CMI 8738 cu posibilitatea redării sunetului pe 4 boxe şi cu suport pentru accelerarea 3D a sunetului (Directsound 3D, A3D 1.0 şi EAX 1.0). A obţinut rezultate excelente în toate testele. Frecvenţa FSB-ului se poate modifica direct din BIOS cu ajutorul programului Iwill microstepping dar impresionant la acest model este posibilitatea setării frecvenţei la orice valoare între 66 şi 200MHz. Placa dispune şi de monitorizare hardware pentru temperaturile procesorului şi sistemului, vitezele de rotaţie pentru coolere şi tensiunile de pe placă.

Teste			
Contact		Preţ	148$
Producător	IWILL	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Al. Puşkin 18, Bucureşti 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	i815E	Sunet	CMedia
FSB	66-200 MHz	Format	ATX
ATA	100	Memorie	512Mb (3slot)
Dotări	Placă sunet		
Sloturi	AGP, 5PCI, 1CNR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	5771		
Quake 3	133		
Sandra Memory	245		
Verdict	90.01		

Placi de baza>Chipset>i815E



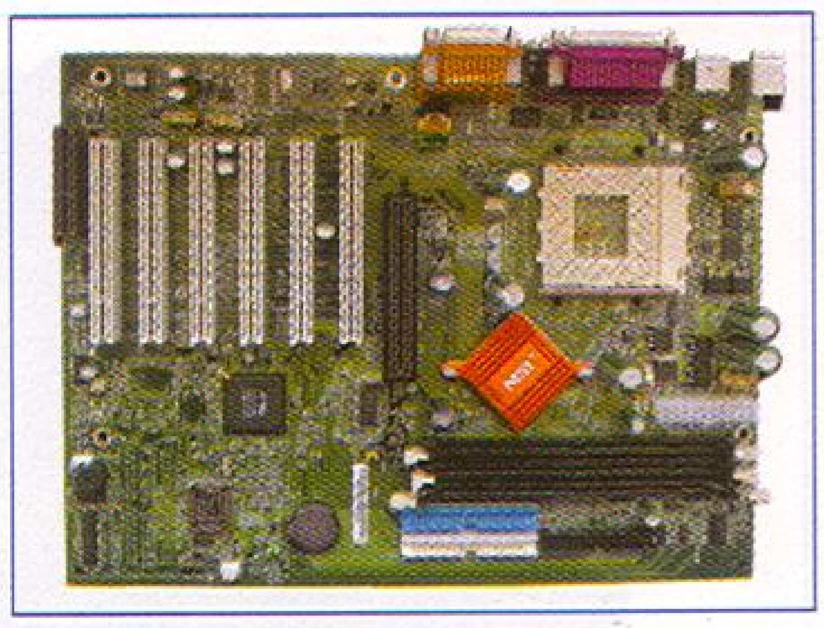
ASUS

CUSL2-M

Este varianta micro a plăcii CUSL2

Placa CUSL2-M reprezintă varianta micro ATX a plăcii CUSL2 și are în general cam aceleași caracteristici cu ea. Chipsetul este unul i815E cu suport pentru un FSB de 66, 100 sau 133MHz, maxim 512Mb memorie SDRAM PC 100 sau PC133, AGP 4x. South Bridge-ul este ICH2 și oferă suport pentru ATA 100, 4 porturi USB. Deși este foarte mică pe placă sunt integrate o placă video (24bit și RAMDAC la 230MHz), placă de sunet model AC'97 și o placă de rețea cu chipset 3C920 produs de 3Com. Cu ajutorul unui Dip Switch se pot modifica frecvența FSB-ului și frecvența de funcționare pentru SDRAM. Frecvența poate avea 32 de valori între 60 și 200MHz. Overclocking se mai poate face și prin intermediul BIOS-ului. De aici se pot seta raportul de frecvență pentru CPU/SDRAM/PCI, tensiunea de alimentare pentru procesor și direct frecvența finală la care se vrea overclock-at procesorul. Placa beneficiază și de monitorizare hardware pentru procesor, coolere, etc.

Teste			
Contact		Preț	175$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă, nr. 18		
Telefon	01-3369317		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	i815E	Sunet	AC97
FSB	66-133	Format	micro ATX
ATA	100	Memorie	512Mb
Dotări	Rețea 3COM, video, 2 USB		
Sloturi	AGP pro, 3PCI, CNR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	5908		
Quake 3	135.3		
Sandra Memory	251		
Verdict	91.15		



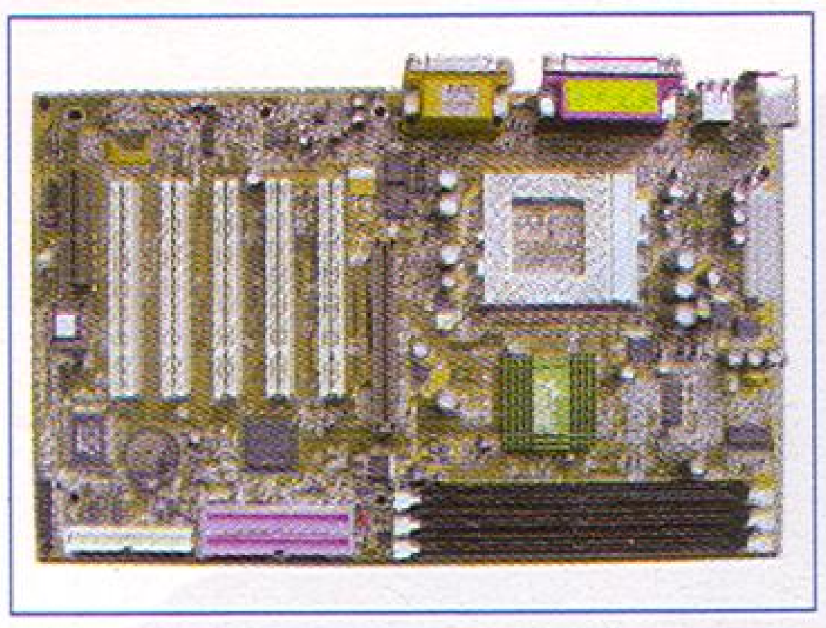
MSI

815EP Pro

Excelent la monitorizarea hardware și la overclock-are.

815EP Pro este o placă cu socket 370 produsă de MSI și care folosește un chipset i815 varianta Solano 2. Pe placă se pot instala procesoare Intel sau Cyrix care funcționează cu FSB 66, 100 sau 133. Formatul plăcii este ATX și dispune de 1 slot AGP, 6 sloturi PCI și un slot CNR. Memoria maximă care poate fi instalată pe placă este de 512Mb SDRAM dar ea se poate monta pe 4 sloturi. Pe placă nu există placa video integrată și placa de sunet AC'97. Placa se prezintă excelent atât la monitorizarea hardware cât și la posibilitățile de overclock-are a procesorului. Frecvența FSB-ului se poate modifica din BIOS și se poate seta pentru orice valoare între 66 și 133MHz. Tot din BIOS se poate modifica și tensiunea de alimentarea a procesorului sau multiplicatorul. Pe lângă monitorizare hardware clasică mai există un senzor de temperatură suplimentar care se poate folosi pentru hard disc sau placa video. Cu ajutorul a 4 leduri se identifică problemele la bootare.

Teste			
Contact		Preț	114$
Producător	MSI	Distribuitor	Flamingo Comp.
Ofertant	Flamingo Computers		
Adresa	Bd. Titulescu 121, București		
Telefon	01-791 20 06		
Web	www.flamingo.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	i815E	Sunet	AC97
FSB	66-133	Format	ATX
ATA	100	Memorie	512 Mb
Dotări	led monitorizare, 2extraUSB, AGP reținere		
Sloturi	AGP, 6 PCI, CNR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	5740		
Quake 3	132.2		
Sandra Memory	247		
Verdict	89.30		



ACORP

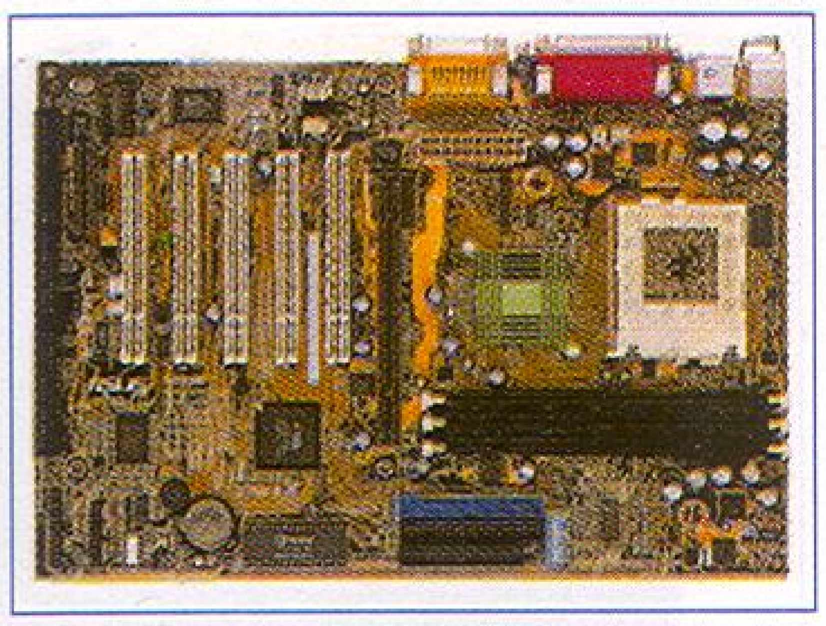
6A815E

Soluție ieftină cu performanțe pe măsură

Soluția Acorp pentru chipset-ul i815E este ATX și dispune de 1 slot AGP 4x, 5 sloturi PCI, 1 slot CNR și 3 sloturi DIMM. Deși pe cutie producătorul se laudă cu 768Mb, memoria maximă care poate fi instalată pe acestă placă este de 512Mb SDRAM PC 100 sau PC 133. Performanțele pe care le-a obținut placa în teste nu sunt foarte bune și o situează la mijlocul clasamentului iar ca dotări beneficiază de placa de sunet integrată model AC'97. Pe placă nu exită jumperi cu ajutorul cărora să se poată modifica frecvența FSB-ului. În Bios există totuși un meniu unde se pot seta frecvența FSB-ului și frecvența memoriei. Monitorizarea hardware urmărește temperaturile procesorului și sistemului, vitezele de rotație pentru coolere și tensiunile de pe placă. Tot în acest meniu se poate seta o anumită temperatură maximă pe care o poate atinge procesorul după care tot sistemul este oprit. Pe ansamblu este o soluție ieftină de nivel destul de scăzut.

Teste			
Contact		Preț	87$
Producător	ACORP	Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG		
Adresa	Știrbei Vodă 172		
Telefon	01-221 73 43		
Web	www.acorp.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	i815E	Sunet	AC97
FSB	60-115	Format	ATX
ATA	100	Memorie	512K (3DIMM)
Dotări	N/A		
Sloturi	AGP, 5 PCI, 1CNR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	5705		
Quake 3	133		
Sandra Memory	251		
Verdict	70.30		

Placi de baza>Chipset>Pro Savage



ASUS

CUV4X-V

ProSavagePM133, o alternativă pentru i815

O alternativă reală la plăcile cu chipset i815 sunt cele care folosesc un chipset Via ProSavage PM133. Placa Asus CUV4X-V poate fi folosită în sistemele cu procesoare Intel sau Cyrix iar caracteristicile sunt identice cu cele ale unei plăci cu i815, sigura diferență apare la cantitatea maximă de memorie care poate fi instalată: 1.5Gb pe PM133 și doar 512Mb pe i815. North Bridge-ul plăcii este Via VT8605 care dispune de o placă video S3 Savage 4 integrată și oferă suport pentru AGP 4x, FSB 66, 100 sau 133MHz. South Bridge-ul este modelul mai vechi VT82C686A și nu oferă suport decât pentru ATA 66. Modelul plăcii este ATX și dispune de 1 slot AGP 4x, 5 sloturi PCI, 1 slot ISA, 1 slot AMR și 3 sloturi DIMM. Pe lângă placa video integrată există și o placă de sunet cu chipset CMI 8738 produs de C-Media. Pentru overclock-ing se poate modifica cu ajutorul jumperilor frecvența FSB-ului, multiplicatorul și tensiunea VIO FSB-ul poate avea 15 valori de la 66 la 150MHz.

Teste			
Contact		Preț	149$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă, nr. 18		
Telefon	01-3369317		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	PM133	Sunet	CMI8738
FSB	66-166 (32)	Format	ATX
ATA	66	Memorie	1.5Gb (3DIMM)
Dotări	Sound, 2USB, video Savage		
Sloturi	AGP, 5PCI, ISA, AMR		
Teste - 800x600x16			
3DMark 2000	6066		
Quake 3	147.4		
Sandra Memory	306		
Verdict	91.34		





Olympus E-10

CCD-ul cel mai performant 2/3" şi o capacitate de 4M pixeli

De departe cea mai performantă cameră digitală dintre toate cele testate este Olympus E-10. Dispune de lentile de 35mm cu ajutorul cărora se poate realiza un zoom optic 4x folosind inelul de zoom de pe obiectiv. Senzorul CCD este cel mai performant de până acum, 2/3" şi o capacitate de 4M pixeli. Rezoluţia maximă la care se pot captura imagini este de 2240x1680 iar pentru dimensiuni mai mici ale fişierelor se pot folosi rezoluţiile 1600x1200, 1280x960, 1024x768 sau 640x480. Ca o noutate faţă de celelalte camere este prezenţa unei prisme care proiectează lumina din lentile către senzorul CCD şi viewfinder-ul optic. Flash-ul încorporat este foarte puternic şi poate fi utilizat la o distanţă de maxim 6.3m cu modurile: auto, red-eye reduction, on fill, slow sync. Suplimentar se mai poate monta încă un flash extern. Imaginile capturate în rezoluţiile enumerate mai sus pot fi memorate pe cartele Smart Media dar aparatul dispune şi de un slot pentru cartele Compact Flash Type I şi II. Camera este livrată cu o cartelă Smart Media de 16Mb. La calitate maximă pe cartela din pachet nu se poate memora decât o singură imagine. Formatele în care sunt salvate sunt TIFF, RAW (necomprimat, standard propriu Olympus) şi JPEG. Nivelul de calitate se poate seta între SHQ, HQ, SQ. Camera nu poate înregistra film dar poate face poze rapide cu o viteză de 3 cadre pe secundă. Toate pozele pot fi vizonate pe un ecran TFT de 1.8" care se poate fixa în 3 poziţii diferite iar în modul playback se poate face un zoom pe imagine de 4x. Camera se poate conecta la calculator pentru transferul fişierelor prin intermediul unui cablu USB sau la televizor (PAL/NTSC) pentru vizionarea imaginilor. Camera este destul de mare (1.05kg fără baterii) şi funcţionează cu 4 baterii AA sau 2 acumulatori CR-V3. În timpul funcţionării consumul de energie este destul de mare şi este recomandată folosirea unui acumulator special. Deşi are şi anumite minusuri printre care viteza mică de lucru pe cartelele de memorie şi imposibilitatea schimbării obiectivului camera îşi merită preţul.

Teste			
Contact		Preţ	2250$
Producător	Olympus		
Importator	MGT Trade		
Ofertant	SC Foto Expres SRL		
Adresa	Str. Ştefan cel Mare nr.2, Mangalia		
Telefon	041-753.614		
Detalii tehnice			
Rezoluţie	max. 2240x1680, min. 640x480		
Stocare	Smart Media sau Compact Flash I, II		
Compresie	JPEG (HQ, TIFF, SHQ)		
Dimensiuni	128x105x178 mm, 1048 g		
Alimentare	4xAA sau 2xOlympus CR-V3		
Special	TTL Viewfinder real, ecran TFT reglabil, telecomandă		
Zoom optic	4X	Zoom playback	4x
Flash	max. 6.3 m	CCD	2/3 ", 4Mpix
Verdict			98

Fuji FinePix 4900Z

Super CCD tip fagure de miere folosit la Fuji

4900z este topul de serie pentru camerele digitale Fuji. Toate specificaţiile pentru această cameră sunt impresionante. Cu ajutorul lentilelor speciale se poate realiza un zoom optic de 6x echivalent cu cel al camerelor de 35mm. Pe lângă acesta se mai poate realiza şi un zoom 2x digital. Senzorul CCD folosit în această cameră are o capacitate de 2.4 megapixeli (este un Super CCD tip fagure de miere folosit la majoritatea produselor Fuji) dar cu ajutorul unor tehnici de interpolare speciale imaginile generate au o dimensiune de 4.3 megapixeli deci o dimensiune maximă de 2400x1800. Imaginile mai pot fi capturate şi la dimensiunile 1600x1200, 1280x960 sau 640x480. Ele pot fi memorate în format TIFF necomprimat sau JPEG comprimat (cu 3 nivele de calitate) pe cartele Smart Media. Aparatul este livrat cu o cartelă de 16Mb dar aceasta este neîncăpătoare pentru poze la calitate maximă, o imagine pe rezoluţie maximă şi necomprimată ocupând aproximativ 12Mb. Camera poate capta imagini şi în modul continuous shooting cu 5 cadre/secundă sau film la rezoluţia 320x240 cu 10 cadre/secundă dar doar 160secunde maxim. Flash-ul încorporat poate fi utilizat pentru distanţe de la 0.3 până la maxim 4.5 metri şi poate fi reglat pentru red eye reduction sau slow sync. Imaginile pot fi vizionate pe ecranul LCD de pe spatele camerei care este unul standard de 2" TFT cu rezoluţie de 130.000 pixeli sau pe viewfinder-ul EVW care are o dimensiune de 0.556" şi rezoluţia de 110000 pixeli. Conectarea la calculator se face cu un cablu USB şi se poate conecta şi la televizor. Camera funcţionează cu un acumulator special Li-Ion de 1100mAh, 3.7v care se încarcă direct în cameră cu ajutorul unui transformator extern. Acesta este mic ca dimensiuni, puterea nu este prea mare şi nu poate alimenta camera cu ecranul LCD aprins decât pentru aproximativ 80 poze. Plusurile pentru această cameră sunt zoom de calitate, procesare rapidă a imaginilor iar ca minusuri puterea cam mică a acumulatorului şi preţul foarte mare pentru o cameră cu un CCD de 2.4 MP.

Teste			
Contact		Preţ	3267 DM
Producător	Fuji		
Distribuitor	Balkan Foto		
Adresa	Sos Pipera 59, Bucureşti 1		
Telefon	01-230.87.77 / 230.87.86		
Web	www.fujifilm.ro		
Detalii tehnice			
Rezoluţie	Max 2400x1800 - Min 640x480		
Stocare	SmartMedia (16 Mb inclus)		
Compresie JPEG	Tiff necomprimat, JPEG 3 setări		
Dimensiuni	4.3x3.1x3.7" 450 grame		
Alimentare	FujiFilm NP-80, Li Ion		
Special	Captură film 320x240, 10 fps		
Conectori	USB, TV-Out		
Zoom optic	6X	Zoom digital	2X
Flash	Max 4.5m	CCD	2.4/4.3 Mp
Verdict			90

Cameră video digitală



Sony
DCR-PC5E

Cameră video și foto de o calitate deosebită

Sony DCR PC5E este una dintre cele mai mici camere de filmat digitale produse până acum. Dimensiunile ei sunt de doar 2 4/5 x 3 7/10 x 6 2/5" și 15oz. Imaginile sunt capturate cu ajutorul unui CCD de 1" cu o rezoluție de 680k pixels. Camera poate realiza un zoom optic 10x prin intermediul lentilelor Carl Zeiss și unul digital de până la 40x. Modelul PC5E este produs special pentru Europa unde se folosește în general sistemul PAL. PC5 produsă pentru țările cu sisteme NTSC poate realiza un zoom digital de până la 120x. Ecranul LCD reglabil de 2.5'' și cu o rezoluție de 200k pixeli este folosit și pentru afișarea meniurilor. Diferitele setări pentru cameră se fac direct prin apăsarea ecranului LCD. În timpul filmării poate fi folosit și viewfinder-ul color cu rezoluția de 180k pixeli. Camera poate fi folosită și pentru filmări alb negru în întuneric absolut. Pentru aceasta ea dispune de un emițător de infaroșu care luminează până la aproximativ 2 m. Tot pentru filmările în întuneric se poate activa și opțiunea Super Night Shot prin care se crește mult senzitivitatea camerei. Camera poate fi folosită și ca un aparat de fotografiat dar rezoluția la care sunt capturate imaginile este destul de mică, doar 640x480 și două nivele de compresie standard și fine. În acest caz imaginile sunt înregistrate fie direct pe caseta miniDV folosită și pentru film fie pe un Memory Stick folosit și la camerele digitale. Sunetul este înregistrat stereo la calitate de CD adică 2x16bit și 48KHz. Conectarea camerei la calculator pentru transferul filmelor înregistrate se face prin intermediul unui port Firewire. Filmele pot fi înregistrate și cu un videorecorder dacă se folosește mufa pentru AV-out. În timpul vizionării filmelor înregistrate pe televizor se poate folosi și telecomada inclusă în pachet. Alimentarea camerei se face de la o baterie specială NP-FS21 InfoLithium (poate alimenta camera pentru aproximativ 70min) sau cu un transformator pentru alimentarea la priză. Un adaptor special permite alimentarea camerei de la priză și încărcarea bateriei în același timp.

Teste			
Contact		Preț	1799$
Producător	Sony		
Distribuitor	Sony Overseas SA		
Adresa	N/A		
Telefon	01-224.47.10		
Web	www.sony.com		
Detalii tehnice			
Rezoluție	500 linii		
Alimentare	acumulator info Lithium		
Poze	pe cartelă memorie separată rezoluție 640x480		
LCD	2.5'', 200000 pixeli		
Viewfinder	180000 pixeli		
Special	Super NightShot 0Lux infrared		
Zoom optic	10x	Conectare	Firewire
Zoom digital	120x	Senzor	CCD 680k
Verdict			91

Reportofon



Sony
ICD-MS1

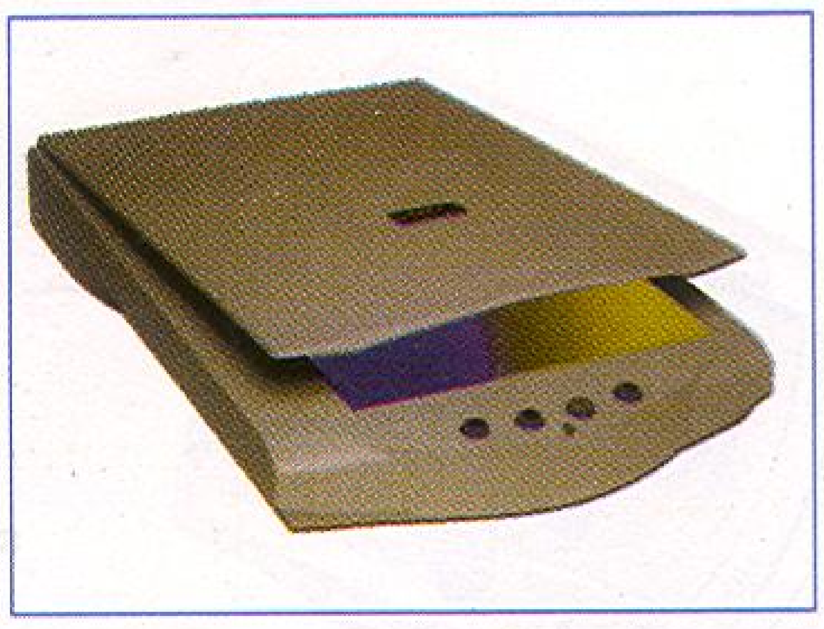
Primul reportofon ce folosește Memory Stick

Evoluția reportofoanelor nu a cunoscut o mare varietate în ultimii ani dar se pare că acum, odată cu dorința Sony de a implementa în cît mai multe device-uri al său Memory Stick, reportofoanele vor avea o nouă modalitate de stocare a înregistrării.

Sony ICD - MS1 este primul reportofon digital din lume care folosește pentru înregistrare cartele de memorie tip Memory Stick care pot avea capacități între 8 și 64Mb (capacitățile de altfel promovate de Sony pentru Memory Stick-urile sale). Convorbirile pot fi înregistrate la o calitate bună în modul SP cu un sampling rate de 11KHz sau la o calitate mai slabă în modul LP cu un sampling de 8KHz, având însă posibilitatea de creștere a timpului de înregistrare. În modul SP se pot înregistra pe o cartelă de memorie de 16Mb aproximativ 63 minute iar în modul LP aproximativ 131 minute. Reportofonul poate înregistra maxim 965 de mesaje separate care pot fi organizate în directoare speciale (se pot crea maxim 340 directoare pe un Memory Stick). Fișierelor înregistrate și directoarelor create li se pot atribui nume folosind opțiunea File/Folder Titleling. Un mare avantaj al acestui reportofon față de alte modele clasice provine din faptul că acesta folosește o cartelă de memorie pe care informația poate fi accesată aleator. Se pot insera astfel foarte ușor mesaje noi în unele deja existente, se pot șterge anumite propoziții sau paragrafe nedorite, se poate realiza o derulare înainte și înapoi foarte rapid. Aparatul folosește și tehnologia Advanced Digital VOR (Voice Operating Recording) care face ca reportofonul să se oprească în timpul unor pauze mai lungi și să pornească automat la reluare convorbirii. Senzitivitatea microfonului poate fi setată pe două nivele cu ajutorul unui buton de pe reportofon. Viteza la care sunt redate mesajele se poate selecta pentru slow, normal și fast iar vocea se aude indiferent de viteza de redare. 2 baterii model AAA pot alimenta reportofonul pentru 5 ore de înregistrare sau pentru 4 ore de playback.

Teste			
Contact		Preț	400$
Producător	Sony		
Distribuitor	Sony Overseas SA		
Adresa	N/A		
Telefon	01-224.47.10		
Web	www.sony.com		
Detalii tehnice			
Memorie	Memory Stick		
Alimentare	2 baterii AAA		
Funcții suplimentare	Advanced Digital VOR, cue review		
Min. înregistrare	60SP - 120 LP (16Mb)		
Conectare	mic., căști, alimentare		
Nr. maxim mesaje	965		
Mențiuni			
Un preț destul de ridicat care din păcate trebuie plătit.			
Verdict			95

Scaner



Umax

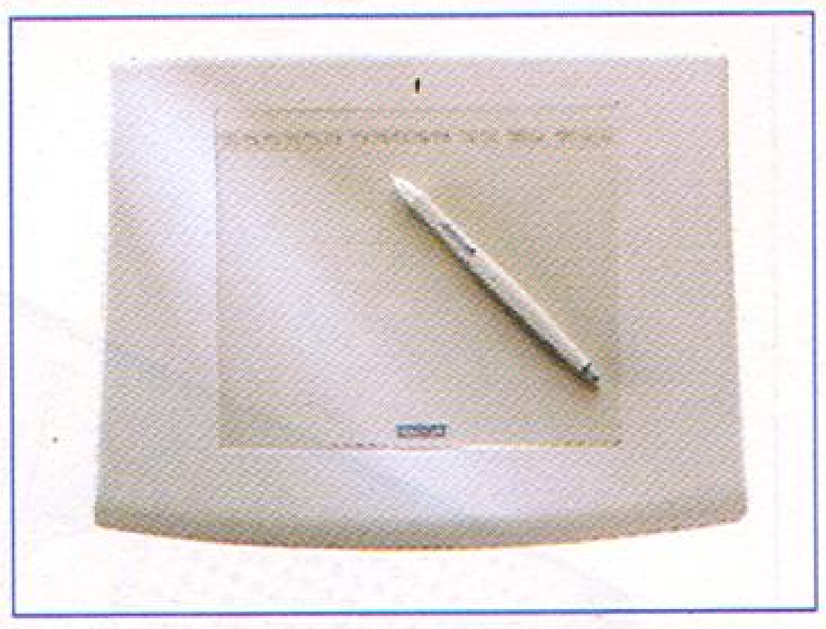
Astra 3400

Un scanner de nivel şi performanţe medii

Umax Astra 3400 este un scanner mediu atât din punct de vedere al caracteristicilor cât şi al performanţelor. Rezoluţia maximă la care poate scana imagini este de 600x1200 în modul optic şi 9600x9600 interpolat. Pentru o utilizare cât mai simplă pe scanner există 4 butoane cu funcţiile Scan - scanează o imagine şi o trimite către o aplicaţie, copy - imaginea scanată este trimisă direct către imprimantă, custom - imaginile scanate pot fi trimise către un program de recunoaştere a caracterelor, către aplicaţia pentru e-mail sau către aplicaţia fax. Ultimul buton este folosit pentru oprirea sau pornirea lămpii cold cathode. Calitatea imaginilor scanate este bună iar timpii în care se realizează scanarea unui document sunt destul de mici dar calibrarea pentru fiecare scanare durează între 19 şi 30 secunde. Softul livrat cu scannerul cuprinde programele PhotoDeluxe varianta pentru Mac şi varianta pentru PC, Page Manager, Omnipage v5.1, Page Type.

Teste			
Contact		Preţ	141$
Producător	Umax		
Distribuitor	MGT Trade		
Adresa	str. Zăpada Mieilor nr.16-18		
Telefon	01-232.88.94		
Web	www.mgt.ro		
Detalii tehnice			
Rezoluţie optică	600x1200 dpi		
Interpolare	9600x9600 dpi		
Adîncime culoare	42 biti / 14		
Scanare film	nu		
Conectare	USB	Greutate	3 kg
Teste - timp în secunde - mai mic mai bine			
Timp calibrare	19 s		
High quality	78 s		
Scanare A4	47 s		
Verdict	64		

Tableta grafica



Wacom

Intuos A5

O tabletă grafică de o calitate excelentă

Tableta este una format A5 şi are o suprafaţă activă de 203x162mm. Principalele atuuri ale tabletelor grafice faţă de mousii clasici sunt poziţionarea absolută a cursorului prin care suprafaţa activă reprezintă exact ecranul monitorului, un număr mare de nivele de senzitivitate (acest model de tabletă poate sesiza 1024 nivele de presiune) şi posibilitatea de a detecta nivelul de înclinare a stiloului pe tabletă. După instalarea pe portul USB tableta poate fi folosită şi în locul mouse-ului. Majoritatea funcţiilor mai importante din toate programele de grafică pot fi accesate prin apăsarea unor zone din partea de sus a tabletei. Această bandă de comenzi poate fi modificată cu ajutorul programului de configurare al tabletei şi se pot selecta comenzile cum ar fi open file, close, edit, undo etc. Acest model de tabletă grafică conţine şi o copertă transparentă pentru a putea copia exact anumite lucrări.

Teste			
Contact		Preţ	363EU
Producător	Wacom		
Distribuitor	MGT Trade		
Adresa	str. Zăpada Mieilor nr. 16-18		
Telefon	01-232.88.94		
Web	www.mgt.ro		
Detalii tehnice			
Dimensiuni	334x258x14 mm		
Suprafaţă activă	203.2x162.4 mm		
Senzitivitate	1024nivele de presiune		
Acurateţe	+/- 0.25 mm		
Rezoluţie	2.540 lpi (100lpmm)		
Conectare	RS-232C Serial Port		
	Interface (PC version)		
	USB Port (for PC and Macintosh, Special Edition		
Verdict	92		

Imprimante>Inkjet



Epson

Stylus Color 680

O calitate bună şi un design interesant

Stylus Color 680 este un model prin care Epson încearcă să îmbine caracteristici de printare de calitate cu un design relativ interesant. Rezoluţia maximă cu care poate tipări imprimanta este de 2880x720dpi iar cu ajutorul tehnologiei piezo electrică imprimanta poate produce puncte cu mărimea de 4 picolitri iar dacă se foloseşte hârtie specială calitatea imprimării este excepţională. Rezoluţia mare se obţine în principal datorită numărului mai mare de duze de pe cartuşele de imprimare, 144 pe cel monocrom şi 3x48 pe cel color. Hârtia se încarcă vertical şi astfel nu se pierd decât 3 mm la marginile colii dar pot apărea probleme cu agăţarea colilor. Imprimanta nu poate fi folosită nici ca una de reţea pentru că are o memorie de doar 32k şi zgomotul la tipărire este foarte mare. Conectarea la calculator se face prin intermediul portului USB sau paralel. Viteza de tipărire este de 6ppm pentru text monocrom iar pentru o pagină color 1 pagină pe minut.

Teste			
Contact		Preţ	120$
Producător	EPSON		
Distribuitor	MB Distribution		
Adresa	Bd. Barbu Văcărescu nr.162, sect.2		
Telefon	01 - 23 00 314		
Web	www.mbd.ro		
Detalii tehnice			
Rezoluţie maximă	2880x780 dpi		
Tehnologie tipărire	Inkjet Piezo		
Număr de duze	144 monocrom 3x48 color		
Conectare	USB + paralel		
Memorie	32Kb	Dimensiuni	450x246x182
Model	A4	Greutate	4.1 kg
Tipărire pag. color	...A4 360 dpi (3.5 min. HQ)		
Viteză tipărire	7 ppm A4 text, 3.8 ppm text + graf.		
Verdict	81		



Epson

Stylus Color 580

Dedicată mai mult pentru text decît pentru poze

Epson Stylus Color 580 este o imprimantă medie atât ca preţ cât şi ca performanţe. Tipărirea este făcută cu ajutorul a două capete de imprimare, unul monocrom cu 48 de duze şi unul color cu 3x15duze folosind tehnologia piezo electrică drop on demand. Rezoluţia maximă la care se pot tipări imaginile este de 1400x720dpi şi asta cu picături de cerneală de 6 picolitri. Conectarea la calculator se face prin intermediul portului USB iar instalarea este foarte simplă. Memoria pe care o deţine imprimanta este cam mică, doar 16k. Cu setarea speed la tipărire nu se mai păstrează culorile, paginile color sunt foarte spălăcite iar textul negru devine gri. Programul de monitorizare al nivelului de cerneală nu este prea bun şi poate oferi informaţii greşite. Un alt dezavantaj ar fi lipsa totală a ledurilor care să prezinte starea de funcţionare sau a butoanelor pentru schimbarea cartuşelor. La calitatea maximă este destul de bună dar timpul pentru un A4 este imens.

Teste			
Contact		Preţ	89$
Producător	EPSON		
Distribuitor	MB Distribution		
Adresa	Bd. Barbu Văcărescu nr.162, sect.2		
Telefon	01 - 23 00 314		
Web	www.mbd.ro		
Detalii tehnice			
Rezoluţie maximă	1440x720 dpi		
Tehnologie tipărire	Inkjet		
Număr de duze	48 negru, 3x15 color		
Conectare	USB		
Memorie	16 Kb	Dimensiuni	431x210x160
Model	A4	Greutate	3.2 kg
Tipărire pag. color	A4 360 dpi (5 min. HQ)		
Viteză tipărire	6 ppm A4 text, 3.2 ppm text + graf.		
Verdict	72		

CD Writer



Plextor

PX-W1610TA

Cel mai rapid writer pe care l-am testat.

Cel mai rapid şi totodată cel mai recent Cd Writer produs de Plextor poate scrie cd-uri cu viteza 16x, rescrie cu 10x şi poate citi datele la 40x. Metodele de scriere suportate de unitate sunt Disc at Once, Track at Once, Session at Once şi Packet Writing. Pentru a obţine aceste performanţe Plextor foloseşte tehnologia Burn Proof prin care sunt practic eliminate erorile care pot apărea în cazul erorii buffer underrun. În cazul funcţionării normale memoria de 2Mb care alcătuieşte buffer-ul unităţii este ţinută tot timpul plină cu date care urmează să fie scrise. În cazul golirii sub 10% scrierea se opreşte, buffer-ul se reumple iar scrierea este reluată din locul întreruperii. Performanţele unităţii sunt foarte bune la scriere Plextor este mai rapid decît Yamaha 16/10/40 cu 22 de secunde. Programul pentru înregistrarea cd-urilor livrat cu unitatea este WinOnCD versiunea 3.8. Celelalte două cd-uri din pachet conţin utilitarele PlexTools şi manualul de instalare a unităţii.

Teste			
Contact		Preţ	246$
Producător	Plextor	Distribuitor	ICG
Ofertant	ICG		
Adresa	str. Ştirbei Vodă 172		
Telefon	01-221.73.43		
Web	www.acorp.ro		
Detalii tehnice			
V. citire	40x	Buffer	2 Mb
V. scriere	16x	UDMA	33
V. rescriere	10x	Interfaţă	EIDE/ATAPI
Timp acces	140 ms		
Soft scriere	Win On CD		
Teste			
SiSoft Sandra			2954
Scriere CD650Mb			7'58''
Menţiuni	Cel mai rapid CD writer existent.		
Verdict			93

DVD



ASUS

DVDE-612 12X Max

Prin eliminarea unui jumper DVD-ul devine zone free

Modelul E612 este o unitate DVD produsă de ASUS care promite viteze maxime de 12x pentru citirea dvd-urilor şi 40x pentru citirea cd-urilor. Modelul este unul intern ATAPI/EIDE care poate transfera date în modul Ultra DMA 66. Mecanismul de citire folosit este dublu: CLV (Constant Linear Velocity) cu învârtirea mai rapidă a CD-ului pentru citirea datelor aflate mai aproape de marginea CD-ului şi CAV (constant angular velocity) unde rotaţia este constantă şi pentru compensarea datelor este folosit bufferul. Pentru reducerea vibraţiilor care pot apărea în timpul citirii cd-urilor se foloseşte şi o suspensie DDSS II (Double Dynamic Suspension System II). E612 este codat pentru o regiune ca toate DVD-uri de altfel dar, special, pe unitate există un jumper despre care în manual se spune că este folosit doar pentru testele de la producător. Dacă se înlătură acel jumper unitatea dvd devine region free, un avantaj deci deosebit.

Teste			
Contact		Preţ	105$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
DVD Speed	12x	Buffer	512 Kb
CD Speed	40x	Regiune	2
Greutate	1 Kg	Interfaţă	ATAPI/EIDE
Timp acces	100ms DVD, 85ms CDROM		
Rată transfer maximă	16200Kb/sDVD, 6000Kb/sCD		
Teste			
SiSoft Sandra			2966
Menţiuni			
Excelent prin lipsa codării pe o anumită zonă.			
Verdict			91

CDROM



Acer

CD652P-52XMax

O unitate CD-ROM cu o viteză 52 dar... "max"

Este un model destul de rapid de CD-ROM ce poate atinge o viteză maximă teoretică de 52x echivalentul a 7800Kbps. Acest model fucţionează folosind tehnologia CAV (constant angula velocity) prin care discul se roteşte la o viteză constantă, reducând astfel vibraţiile şi prelungind durata maximă de funcţionare pentru motor şi unitate în general ca şi siguranţa că CD-urile nu vor exploda în drive. Modelul 652P este unul intern, se conectează la sistem printr-o interfaţă EIDE/ATAPI şi suportă standardul UDMA 33 pentru transferul de date. Deşi viteza de transfer pe care o poate atinge unitatea Acer este mai mare decât cea a modelului 50x de la ASUS, totuşi timpul mediu de căutare este mai mare la această unitate, de aproximativ 90ms. Modelul este destul de zgomotos la funcţionare dar totuşi la viteze atât de mari acest lucru este normal. În teste rezultatele obţinute de această unitate au fost mai slabe decât cele obţinute de unitatea 50x de la Asus.

Teste			
Contact		Preţ	32.1$
Producător	ACER	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
CD Speed	52x	Buffer	128 Kb
V. rotaţie	rpm	UDMA	33
Greutate	1Kg	Interfaţă	EIDE/ATAPI
Timp acces	90 ms		
Rată transfer maximă	7800 Kb/s.		
Teste			
SiSoft Sandra			2454
Menţiuni			
Raport preţ-calitate superior ASUS.			
Verdict			94



ASUS

CD-S500 50X Max

Un 50X Max cu performanţe mai bune decît Acer 52 X

Asus CD-S500 este o unitate CD-Rom care poate citi datele cu viteze cuprinse între 3300 şi 7500Kbps. Pentru a putea atinge aceste viteze el dispune de un sistem special numit DDSS II (Double Dynamic Suspension System II) prin care sunt reduse foarte mult vibraţiile care pot apărea la viteza de 10400 rpm. Numele 50x Max vine de la faptul că unitatea funcţionează cu un mecanism CAV (constant angular velocity) deci are o viteză constantă de rotaţie a CD-urilor. Viteza 50x (7500Kbps) se atinge doar în momentul când sunt citite datele scrise aproape de marginile cd-ului. Datele apropiate de centru nu pot fi citite decât cu maxim 22x (3300Kbps). Şi timpul de acces al datelor este foarte bun cu valori cuprinse între 75 ms şi 150 ms. Unitatea face un zgomot destul de mare la citirea cd-urilor. Un alt dezavantaj ar fi întârzierea destul de mare care apare de la introducrea unui disc în unitate până la citirea lui efectivă de către calculator.

Teste			
Contact		Preţ	47$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
CD Speed	50x	Buffer	128 Kb
V. rotaţie	10400 rpm	UDMA	33
Greutate	1 Kg	Interfaţă	EIDE/ATAPI
Timp acces	75 ms		
Rată transfer maximă	7500 Kb/s.		
Teste			
SiSoft Sandra			2966
Menţiuni			
Calitate şi viteză relativ bune.			
Verdict			90

CD Writer



Yamaha

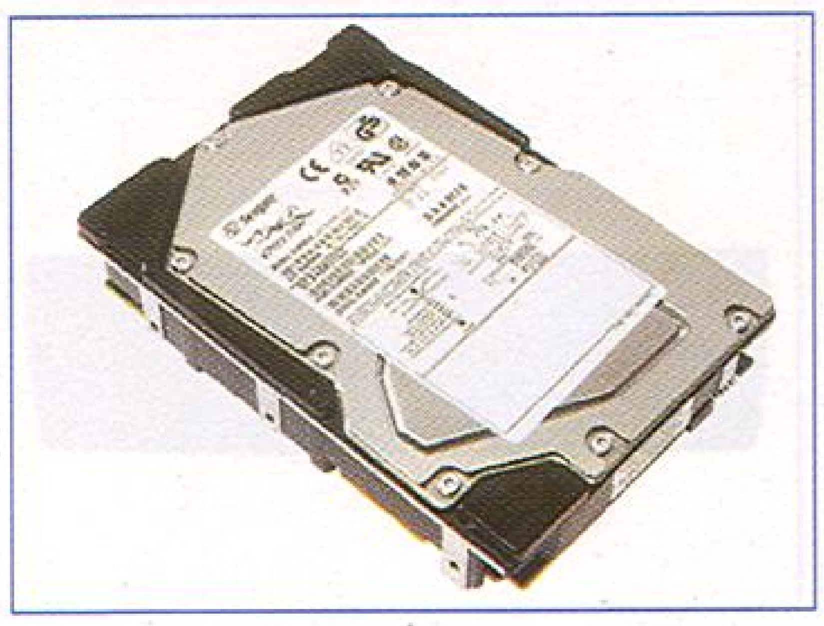
CRW2100E

Yamaha elimintă strălucirea CD-urilor în timpul scrierii

Este modelul intern pentru E-IDE/ATAPI din seria unităților produse de Yamaha care pot scrie CD-uri cu viteza 16x, rescriere 10x și citire 40x. Scrierea se poate face cu una din metodele disk at once, session at once, track at once, packet writing sau multi-sesion. Pentru o scriere cât mai sigură a discurilor CRW2100 dispune de un buffer de 8Mb și de sisteme de protecție speciale. Pure Phase Laser System este o tehnologie proprie Yamaha prin care sunt eliminate reflexiile sau strălucirea cd-urilor la scriere. Folosind Optimum Write Speed Control este selectată automat viteza optimă de scriere a CD-urilor. Waste-Proof Write Strategy este o tehnologie care combină buffer-ul mare cu o scriere metoda CAV (constant angular velocity) și cu setări speciale în soft-ul de scriere pentru eliminarea totală a erorilor buffer under-run. Softul de pentru scrierea CD-urilor ales de Yamaha a fost Adaptec Easy CD Creator, DirectCD și Take Two.

Teste			
Contact		Preț	255EU
Producător	Yamaha	Distribuitor	MGT Trade
Ofertant	MGT Trade		
Adresa	str. Zăpada Mieilor nr. 16-18		
Telefon	01-232.88.94		
Web	www.mgt.ro		
Detalii tehnice			
V. citire	40x	Buffer	8 Mb
V. scriere	16x	UDMA	33
V. rescriere	10x	Interfață	EIDE/ATAPI
Timp acces	160 ms		
Soft scriere	Adaptec EasyCD Creator		
Teste			
SiSoft Sandra	2972		
Scriere CD650Mb	8'19"		
Mențiuni	Nivel bun, dar sub Plextor.		
Verdict	91		

Hard Disk



Seagate

Cheetah ST318451LW

Impresionantă la acest model este viteza platanelor

ST31845LW se numără printre ultimele modele de hard discuri produse de Seagate și face parte din seria Cheetah X15. Capacitatea sa este de 18.35Gb iar instalarea sa în calculator se face printr-o interfață ULTRA 160-Wide LVD SCSI. Impresionantă la acest model este viteza platanelor care se rotesc cu 15.000rpm acesta fiind principalul factor care îl ajută să obțină performanțe excelente. În teste notele obținute sunt aproape duble față de cele ale unui hard disc cu doar 7200rpm. Pentru ca hdd-ul să nu fie cumva încetinit de viteza de transfer mică dintre el și placa de bază, prin intermediul interfeței de conectare are posibilitatea unui transfer maxim de 160Mb/sec. Singurele minusuri ale acestui hard disc sunt prețul cam mare (420$ + aproximativ 220$ costul suplimentar al adaptorului SCSI) și căldura foarte mare care este degajată în timpul funcționării. Pentru a putea funcționa bine este nevoie de o carcasă specială cu ventilatoare suplimentare.

Teste			
Contact		Preț	420$
Producător	Seagate	Distribuitor	ASBIS
Ofertant	ASBIS		
Adresa	str. Matei Basarab, 106, bl.73, ap.7		
Telefon	(01) 3227536		
Web	www.asbis.ro		
Detalii tehnice			
Capacitate	18.35 GB	Rotații	15000 rpm
Seek time	3.9 ms	Buffer	4 Mb
Greutate	0.725 Kg	Nr. platane	5
Conectare	ULTRA 160 SCSI Wide		
Ore funcționare	1.200.000		
Teste			
SiSoft Sandra	28537		
WinBench BDW	7140		
WinBench HEW	24900		
Verdict	95		



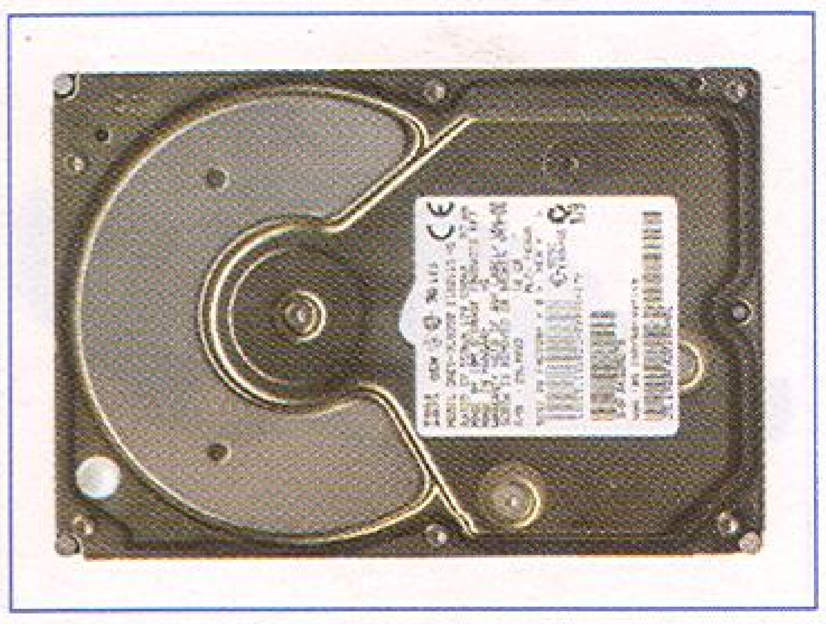
IBM

Microdrive 340Mb

1.7x1.4x0.2 inch și greutatea de doar 16 grame

Soluția oferită de IBM pentru un mediu de stocare rapid și portabil este reprezentată de hard discurile portabile Microdrive. Modelele de mini harddiscuri includ capacități de 1Gb, 500Mb, 340Mb și 170Mb. Dimensiunile unui astfel de hard disc sunt de 1.7x1.4x0.2 inch și greutatea de doar 16 grame. Consumul de energie este și el foarte scăzut, aproximativ 500 mA. Viteza de transfer este de maxim 5.2Mbps, seek time-ul este în medie de 15ms iar rata de transfer efectivă se situează între 1.8Mbps și 3Mbps. Modelul testat de noi a fost unul cu o capacitate de 340Mb. Acesta are un singur platan care se rotește cu o viteză de 4500 rpm și 2 capete de citire pentru date. Alimentarea necesară pentru un minidrive este de 3.3v și se obține direct din slotul Compact Flash Type II. Modelul de 340Mb consumă doar 300mA în timpul funcționării și 65mA în stand-by. Prețul este relativ mare ținând cont de capacitate dar comparativ cu cel al cartelelor de memorie folosite în aparatele foto digitale este mult mai mic.

Teste			
Contact		Preț	225$
Producător	IBM	Distribuitor	ASBIS
Ofertant	ASBIS		
Adresa	str. Matei Basarab, 106, bl.73, ap.7		
Telefon	(01) 322.75.36		
Web	www.asbis.ro		
Detalii tehnice			
Capacitate	340 Mb	Rotații	4500 rpm
Seek time	15 ms	Buffer	128 Kb
Consum	300 mA	Nr. platane	1
Conectare	CF Type II sau PCMCIA		
Instalări	300.000		
Teste			
Rată transfer interfață	5.2 Mb/s		
Rată transfer susținută	1.8 - 3 Mb/s		
Dimensiuni, greutate	1.7x1.4x0.2, 16 g		
Verdict	96		



IBM

DNES 318350

7200 de rotații, conectare SCSI dar rezultate reduse

Este un hard disc cu o viteză de rotație a platanelor de 7200rpm. Acesta se poate instala în calculator folosind o interfață SCSI-3 Fast 20 Wide prin care se poate atinge o viteză maximă a transferului de date de 40Mb/sec sau cu o interfață LVD Fast - 40 Wide prin care transferul de date poate atinge o viteză maximă de 80Mb/sec. Consumul de energie pentru acest model este foarte mic datorită implementării unui chip special LSI. Hard disk-ul folosește tehnologia SMART (Self Monitoring Analysis and Reporting Technology) și un senzor de temperatură.

Caracteristicile tehnice cuprind capacitatea 18.2Gb, buffer 2Mb. În funcție de zona în care sunt memorate datele, transferul susținut are valori cuprinse între 12.7 și 20.2Gb/sec iar timpul de căutare este cuprins între 0.8ms și 13.8ms. Performanțele obținute în teste nu sunt extraordinare, iar prețul pentru acest model este cam mare.

Teste			
Contact		Preț	318$
Producător	IBM	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
Capacitate	18.2 Gb	Rotații	7200 rpm
Seek time	7 ms	Buffer	2 Mb
Greutate	650 g	Nr. platane	5
Conectare	ULTRA2SCI FAST 8 wide		
Teste			
SiSoft Sandra	10094		
Mențiuni			
Performanțe destul de slabe pentru un hard disk destinat serverelor.			
Verdict	87		


nexial
un prieten pentru viitorul tău!
Galati, Str. Brailei nr. 26
Tel/Fax: 036-319120

Sistem Internet



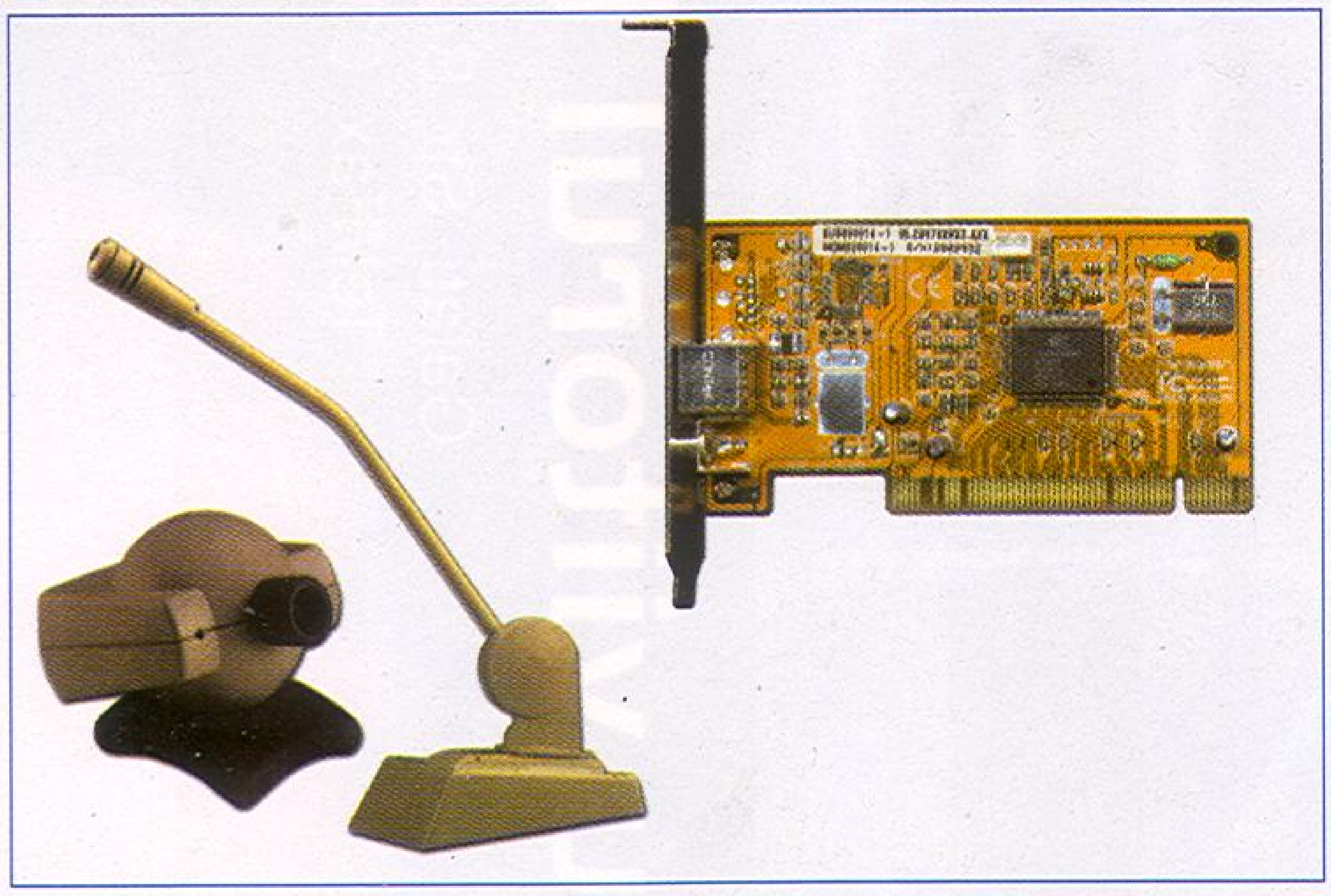
IBM NetVista A40i

Un sistem dedicat internet-ului și office-ului

Lipsa unor sisteme dedicate accesului la Internet s-a simțit pe piață iar IBM vine cu o ofertă să umple acest gol. NetVista A40I încearcă să ofere un raport optim preț performanță, optînd pentru o soluție de nivel mediu spre performant la un preț rezonabil. Procesorul folosit în sistem este Duron la 700MHz, calculatorul beneficiind de toate extensiile necesare, memorie 64Mb SDRAM, placă video S3Savage 4, hard disc Quantum Fireball de 10Gb, placa de sunet încorporată, modem intern Conexant HCF v.90, CD-Rom Lite On model 485S. La bootarea calculatorului nu se poate intra în Bios ca la alte sisteme. După pornire sunt accesibile doar meniurile de reformatare a hard diskului sau se poate intra într-un meniu System Utilities unde există diferite programe pentru diagnosticarea sau oferirea de informații despre sistem. Designul interesant este oferit de componentele de culoare neagră care includ carcasa, tastatura, mouseul și boxele. Și carcasa este una mai specială model midi ATX cu o ușiță la unitarea CD-Rom și cu 2 conectori pentru USB situați în față pentru a putea fi accesați mai ușor. Pentru configurarea calculatorului există 2 CD-uri care conțin kit-ul de instalare pentru Win ME utilitare pentru recuperarea datelor. Calculatorul este unul conceput în special pentru internet și aplicații tip office, lucru ce se poate observa și analizând conținutul CD-urilor cu soft livrate cu sistemul. Acestea cuprind Netscape Comunicator, Real Player G2, IBM Update Connector 4.5, Music Match, Norton Antivirus,IBM Screensaver. Ca o alternativă la pachetul Microsoft Office, IBM oferă seria de programe Lotus. Deși nu este un calculator special conceput pentru jocuri totuși în pachetul cu soft este inclus FIFA 2000. Performanțe foarte bune au fost obținute de sistem mai ales în testele care măsurau performanțele în aplicații tip Office. La jocurile cu grafică 3D rezultatele sunt foarte slabe doar din cauza plăcii video care nu este prea performantă. Monitorul din poză nu este inclus, el trebuind achiziționat separat.

Teste			
Contact		Preț	525$
Producător	IBM	Distribuitor	MB Distribution
Ofertant	MB Distribution		
Adresa	str. Barbu Văcărescu nr.162		
Telefon	01-230.03.14		
Web	www.mbd.ro		
Detalii tehnice			
Procesor	Duron700	CDROM	IBM 40x
Memoria	64MbSDRAM	Placă sunet	onboard
Placă video	S3Savage4	HDD	Quantum 10 Gb
Bundle	Lotus, Netscape, Norton Antivirus		
Dotări	boxe, tastatură, mouse, modem		
Teste - 800x600x16			
3DMark2000	1463		
Quake3 Arena	14.2		
Mențiuni	Excelent pentru Internet și Office		
Verdict	81		

Netmeeting



Pixelview NetMeeting

O aglomerare all-in-one cu produse de calitate medie

Pachetul Net Meeting produs de Prolink cuprinde o cameră digitală color cu CCD, o placă pentru captură video un microfon și pachetul de software Live Suite. Placa de captură video se instalează pe un slot PCI și acceptă intrări pentru semnal TV NTSC, PAL și SECAM. Echipamentele externe (videocamere, vcr) se pot conecta la placă prin intermediul unei mufe composite video sau print-o mufă RCA video in. Camera din pachet este una pentru standardul PAL cu o rezoluție maximă de 512x582pixeli. Lentilele sunt de 4.1mm, F3.0 camera fiind una ideală pentru videoconferințe. De pe cameră se poate seta BLC (black light compensation) pentru filmările cu un fundal foarte luminos, WB (white balance) pentru prezentarea cât mai reală a culorilor filmate, un buton pentru reglarea contrastului și un buton de reducere a tremuratului imaginii pentru cazul în care filmarea se face într-o cameră luminată de neoane. De pe cameră se poate realiza și focalizarea imaginii în cazul unor distanțe mici de la cameră la obiectul filmat. Semnalul video și audio (există în cameră și un microfon) este transmis la placa de achiziție printr-un cablu S-Video Composite. Alimentarea camerei se face direct prin cablul utilizat pentru conectarea la calculator și puterea consumată este de doar 2W. Separat de microfonul instalat în cameră există și un microfon mai mare cu suport, însă de o calitate slabă. Softul livrat în pachetul Net Meeting este înregistrat pe un singur CD și cuprinde programele Live Suite S/W. Card maker este un program care poate fi folosit pentru editarea felicitărilor care cuprind imagini capturare de cameră. Live Monitor este un program cu ajutorul căruia camera poate fi folosită ca detector de mișcare. Din meniu se poate seta senzitivitatea camerei (intervalul la care se încearcă detectarea mișcării), timpul cât se înregistrează etc. În cazul detectării de mișcare, programul poate filma acțiunea, trimite mail sau alarmă. Net meeting este un program prin intermediul căruia se pot realiza videoconferinte pe internet sau în rețele locale.

Teste			
Contact		Preț	101$
Producător	PixelView	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18		
Telefon	01-336.93.17		
Web	www.ager.com		
Detalii tehnice			
Rezoluție	512x582	Putere	2 W
Dimensiuni	72x62x84	Sistem	PAL
Lentile	41 mm F3.0	Instalare	PCI
Conectori placă achiziție	S Video, composite		
Bundle	Live Suite, Net Meeting		
Mențiuni			
Cu toată prezența laudativă a plăcii de captură video, restul componentelor pachetului nu se ridică la nivelul ei și nu beneficiază de pe urma facilităților pe care ea le-ar putea oferi.			
Verdict	79		

Player portabil



Sony

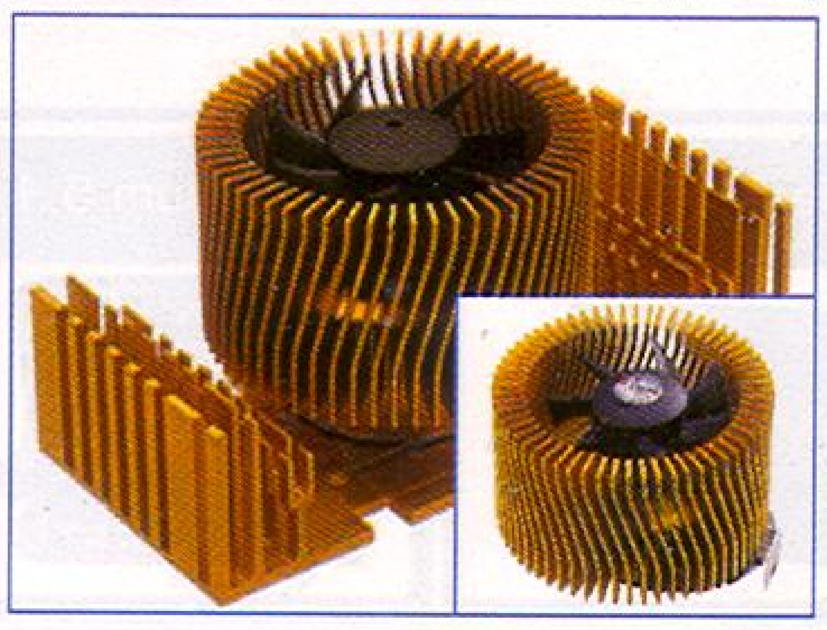
Memory Stick Player

O nouă încorporare a Memory Stick-ului de la Sony

Player-ul portabil de la Sony este o interesantă alternativă la un walkman clasic. Acesta folosește pentru înregistrarea melodiilor un Memory Stick ca și cel folosit la camerele digitale. Aparatul este livrat direct cu o cartelă de memorie de 64Mb pe care se pot înregistra de la 60 până la 120 minute de muzică în funcție de tipul de compresie ales. Dimensiunile aparatului sunt foarte mici acesta având doar 65g și 37 x 96.3 x 19.2mm. Melodiile sunt stocate în formatul Atrac 3 (Adaptive Transform Acoustic Coding 3) folosit de Sony și pentru memorarea melodiilor pe minidisc și pot fi înregistrate la 66kbps, 105kbps și 132kbps (echivalent 120, 80 sau 60 minute de muzică). Informațiile despre numele melodiei, timpul rămas, încărcarea bateriei se pot obține de pe un ecran cu cristale lichide luminat. Navigarea prin meniuri și selectarea melodiilor se face foarte ușor prin intermediul unei rotițe apăsabile asemănătoare cu cele de pe telefoanele mobile Sony. Ca la toate aparatele Sony calitatea sunetului este excelentă (aparatul permite și reglarea bass-ului pe 3 nivele). Acumulatorul Li-Ion este incorporat și se încarcă cu ajutorul unui transformator și al unui adaptor folosit și pentru conectarea playerului la portul USB al unui calculator. Pe lîngă atuu-urile oferite de player există și destule neajunsuri. Deși cartelele de memorie ale playerului pot fi folosite și la camerele digitale folosirea celor de la camere la player nu este posibilă datorită unei tehnologii speciale numite Magic Gate care nu permite copierea melodiilor de pe cartelă pe nici un alt dispozitiv. Transferul de melodii de pe player pe calculator se face prin intermediul unui cablu USB și cu ajutorul unui program special numit OpenMG. Acesta nu poate fi instalat decât pe Windows 98 și este folosit pentru transformarea fișierelor wav, mp3 sau a track-urilor de pe cd în format Atrac3. Împreună cu transformarea melodiilor are loc și codarea lor astfel încât ele nu mai pot fi ascultate decât pe calculatorul pe care s-a făcut instalare softului OpenMG. La pornirea unei sesiuni de OpenMG utilizatorul poate alege anumite melodii care vor fi codate și în monentul ieșirii din program ele sunt transferate pe playerul portabil. Melodiile codate nu pot fi transferate sau ascultate pe alt computer. Conform unei reglementări a SDMI (Secure Digital Music Initiative) o melodie de pe hard disc nu poate fi transferată către player decât de maxim 3 ori. Bateria nu este prea puternică și nu poate alimenta playerul decât pe o perioadă de maxim 4 ore.

Teste	
Contact	Preț 600$
Producător	Sony
Distribuitor	Sony Overseas SA
Adresa	N/A
Telefon	01-224.47.10
Web	www.sony.com
Detalii tehnice	
Memorie	cartelă MagicGate 64 Mb
Alimentare	acumulator încorporat
Capacitate	120 min.
Formate	ATRAC3 și MP3
Conectare	calculator USB
Greutate	69 g
Mențiuni	
O soluție interesantă, cu accesare ușoară a conținutului, dar un preț foarte ridicat.	
Verdict	72

Coolere



Titan

Majesty

Coolere frumoase și tare răcitoare

Cele două coolere Majesty produse de firma Titan sunt destinate unul pentru pocesoare Intel Pentium III și unul pentru procesoare AMD Athlon pentru Slot 1. Ambele coolere au un radiator circular cu aripioare de 1mm grosime și un cooler cu palete mari situat în mijloc. Modelul TTC-M1AB este doar pentru procesore PIII pentru că acestea se încălzesc în general mai putin. Deși se poate monta și pe un Thunderbird de la AMD, căldura mare degajată de procesoarele cu frecvența peste 800MHz nu mai poate fi disipată și sistemul merge foarte greu. Un PIII la aceeași frecvență este răcit bine și ajunge la o temperatură de funcționare de aproximativ 35°C iar un Thunderbird la 50°C. Modelul TTC-M4AB este pentru procesoare Athlon cu montare pe slot. Temperatura la care ajunge un procesor Athlon 700 este de aproximativ 40oC. Ambele coolere sunt realizate dintr-un aliaj special cu material preponderent aluminiu.

Teste	
Contact	Preț M4AB - 18$, M1AB - 12.8$
Producător	Titan
Distribuitor	AGER
Adresa	str. Bibescu Vodă nr. 18
Telefon	01-336.93.17
Web	www.ager.ro
Detalii tehnice	
Zgomot	26 decibeli
Alimentare	12 V, 0.18 A
Consum	2.16 W
Rezistență termică	0.98 C/W
Bearing	one ball bearing
Rotații	4500 rpm
Mențiuni	
Foarte bune, dar doar pentru modelul pentru care au fost create.	
Verdict	73

Microscop



Intel

Microscop QX3

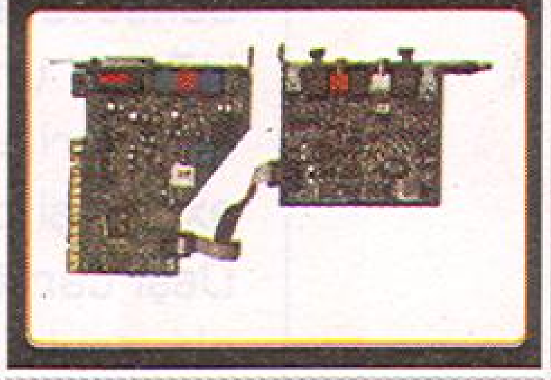
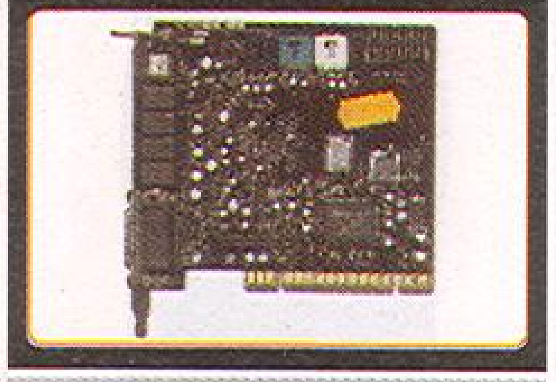
Ideal pentru a diseca pe viu gângănii mutante

Un lucru extrem de interesant care se poate conecta la computer este microscopul Qx3 produs de Intel. Acesta se conectează la calculator prin intermediul portului USB iar instalarea se face foarte ușor. Cu ajutorul a 3 seturi de lentile microscopul poate mări obiectele la magnitudinea 10x, 60x și 200x iar imaginile pot fi vizonate pe monitor. Obiectele opace sunt luminate de sus iar pentru cele transparente poate fi folosit becul de pe plăcuța de observație. După ce s-a făcut această încălzire se poate pleca la vânătoare de gângănii mult mai scârboase folosind pipeta și penseta din pachet și care apoi pot fi transportate în niște borcănașe speciale din plastic. Programul care se instalează cu microscopul permite și capturarea de filme în format avi. Pentru realizarea unor filme cât mai interesante există 2 căpăcele de plastic unde pot fi închise și urmărite muște, gândaci sau alte gângănii iar dacă se folosește zoom-ul 200x se pot urmări viețuitoarele mult mai mici.

Teste	
Contact	Preț 155$
Producător	Intel
Ofertant	Best Computers
Adresa	bd. Elisabeta nr. 25
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Conectare	USB
Zoom	200x, 60x, 10x
Ustensile	pipetă, pensetă,borcănașe
Mostre incluse	musculițe de oțet, picior de albină sălbatică, păr de cîine, polen
Special	buton de înregistrare
Mențiuni	
Un produs educativ excelent, destinat copiilor.	
Verdict	85

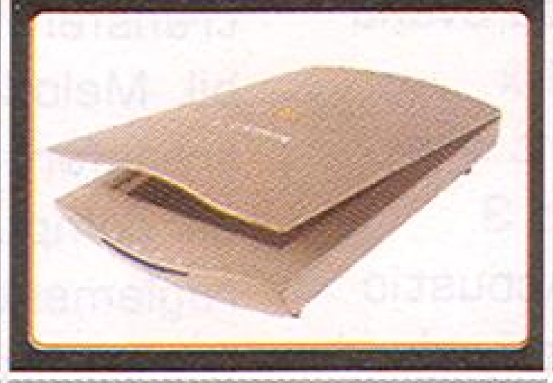
Sisteme de sunet

TOP 5 XtremPC 03.2001

	Desktop XP	Platinum 5.1	Surround 5.1	Montego II Plus	Vortex II Quad
					
Contact					
Producător	Hercules	Creative	Creative	Turtle Beach	Videologic
Distribuitor	Ubi Soft	Flamingo	Flamingo	Best Computers	Best Computers
Telefon	(01) 231 67 69	(01) 791 20 06	(01) 791 20 06	(01) 314 76 98	(01) 314 76 98
Preț	140$	199$	179$	181.3$	50$
Caracteristici					
Chipset	Crystal CS 4630	EMU10K1	EMU10K1	Aureal Vortex 2 8830	Aureal Vortex 2 8830
Hard Voices DirectSound	32	32	32	32	32
Hard Voices DirectSound3D	32	32	32	32	32
Ieșire boxe	2+2+2+2	2+2+2	2+2+2	2+2	2+2
Conectori	4USB, Joystick, mic., căști, SPDIF (in, out-optic+RCA), midi in/out, line-in, ieșiri (6)	Line-in, mic., ieșiri 6 boxe, joystick, SPDIF (in, out-JACK, RCA), căști, line-in, midi in/out	Line-in, mic., ieșiri 6 boxe, joystick, digital out	Ieșiri 4 boxe, SPDIF (in, out-optic+RCA), line in, mic., joystick	Ieșiri 4 boxe, SPDIF (out-optic), line in, mic., joystick
EAX/A3D/DirectSound 3D	DS3D, A3D1.0, EAX2.0, I3DL2	EAX1.0, 2.0, DS3D	EAX1.0, 2.0, DS3D	EAX1.0, A3D2.0, DS3D	EAX1.0, A3D2.0, DS3D
Notă caracteristici	94	92	70	79	68
Utilizare procesor					
DirectSound 44 Khz 32 voci 16bit	0	0	0	3.19	0
DirectSound3D 44Khz 32voci 16 bit	2.6	2.92	2.92	4.09	3.09
Nota utilizare procesor	100	89.26	89.26	48.03	66.5
Notă finală	95.8	91.17	70.87	69.87	67.55

Scanere A4

TOP 5 XtremPC 03.2001

	Astra 6450	HR 7	UT12	5300C	HR 6
					
Contact					
Producător	Umax	Genius	Plustek	HP	Genius
Distribuitor	Group Transilvae	Flamingo Computers	K-Tech	BEST Computers	Flamingo Computers
Telefon	(01) 411.98.11	(01) 791.20.06	(01) 222.20.36	(01) 312.55.24	(01) 791.20.06
Preț	484EU	132$	105$	150$	93$
Caracteristici					
Rezoluție optică	600x1200	1200x2400	600x1200	1200x1200	600x1200
Rezoluție hard	9600x9600	24000x24000	19200x19200	9600x9600	19200x19200
Adâncime culoare Color/Grayscale	42bit / 14bit	48bit / 16bit	48bit / 12bit	36bit / 8bit	48bit / 8bit
Scanează film Diapozitiv/Negativ	Da	Da	Da	Nu	Da
Conectare	Firewire	USB	USB	USB, Paralel	Paralel
Greutate	4.45 kg	N/E	2.9 kg	8/16	N/E
Dimensiuni	18.5/12.3/5.2 inch	17.3/10.1/4 inch	16/10.2/4.2 inch	12/20/4 inch	17.30/11.4/4 inch
Notă caracteristici	71	87	68	53	60
Performanțe					
Viteză					
Timp calibrare	10	5	3	30	15
Timp scanare high quality	25	105	45	82	60
Timp scanare standard	16	25	26	28	31
Timp scanare A4	21	90	128	43	61
Notă viteză	95	60	67	62	57
Notă calitate	35	32	35	35	30
Notă finală	85.95	83.15	79.00	71.25	68.40

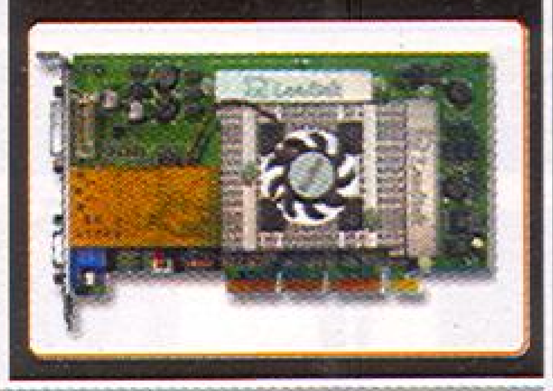
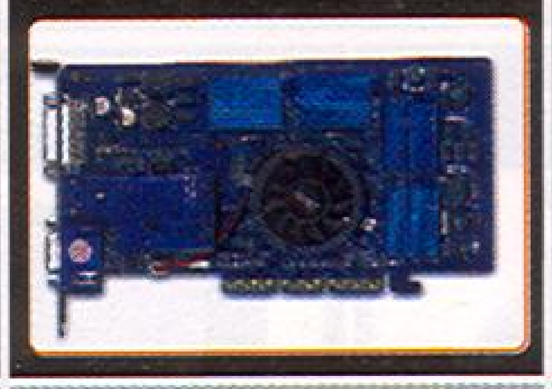
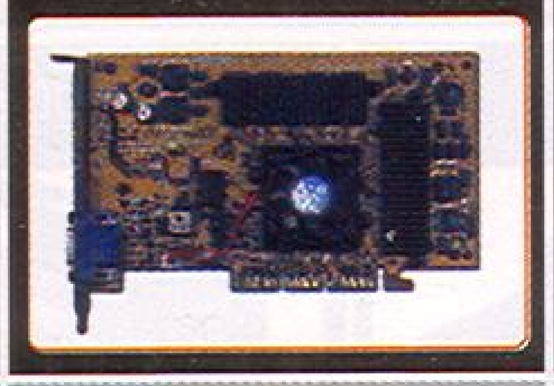
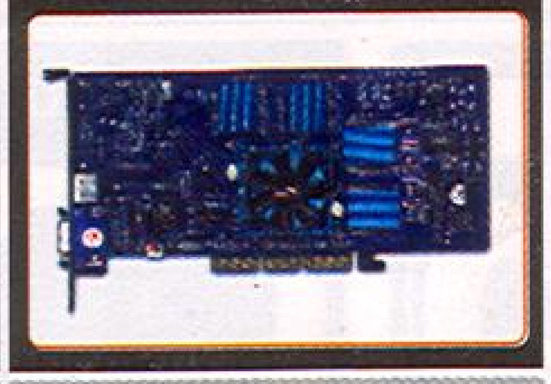
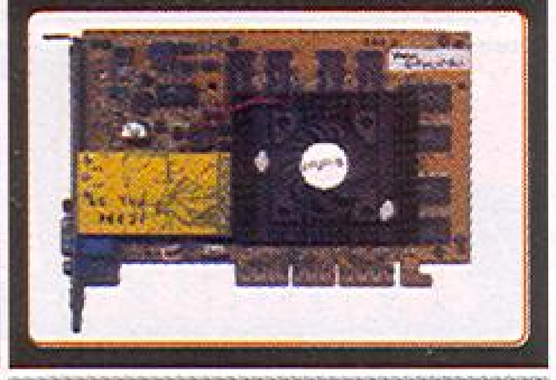
Camere foto digitale

TOP XtremPC 03.2001 5

	E10	4900z	DSC S70	4700z	F505
					
Contact					
Producător	Olympus	Fuji	Sony	Fuji	Sony
Distribuitor	MGT Trade	Balkan Foto	Flamingo Computers	Balkan Foto	Flamingo Computers
Telefon	041-753.614	01-230.87.77	01-791.20.06	01-230.87.77	01-791.20.06
Preț	2250$	3269DM	1179$	2600DM	1399$
Caracteristici					
Senzor CCD	4 mega pixeli	2.4 mega pixeli	3.34 mega pixeli	2.4	2.1 mega pixeli
Rezoluție max.	2240x1680	2400x1800	2048x1536	2400x1800	1600x1200
Stocare	Smart M./Compact Flash	Smart M. 16Mb inclus	memory stick 8Mb inclus	Smart Media 16Mb	memory stick
Compresie	JPEG, TIFF, SHQ	JPEG, TIFF	JPEG, TIFF	JPEG	JPEG
Dimensiuni	128x105x178 mm	4.3x3.1x3.7''	117x70x65	78x97.5x32.9 mm	107x62x136 mm
Alimentare	4AA sau 2xCR-V3	acumulator NP-80	Info Lithium MP-FM50	2 baterii AA	Info Lithium MP-FS11
Special	View Finder real, telecom.	captură film 320x240	captură film MPEG	captură film	captură film 320x240
Conectori	USB, TV	USB, TV	320x240, USB, TV	USB, TV	USB, TV
Zoom optic	4x	6x	3x	3x	5x
Zoom digital	nu	2x	5x	1.8x	2x
Flash	da 6.3 m	da 4.5 m	da 2.5 m	da 4 m	da
Greutate	1048 g	450 g	420 g	280 g	475 g
Notă	98	90	85	82	73

Plăci video - Performanță maximă

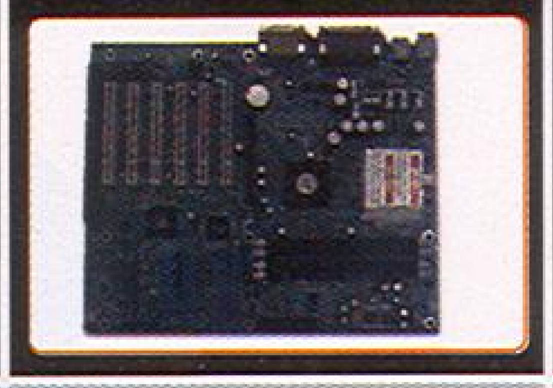
TOP 5 XtremPC 03.2001

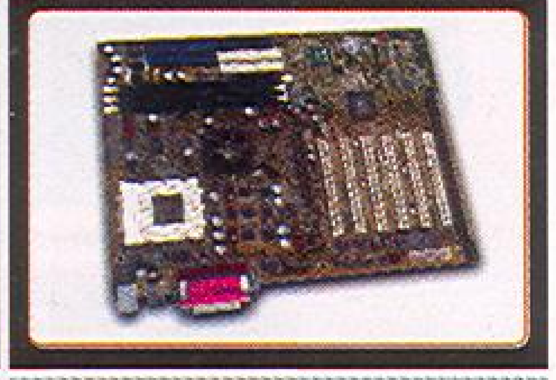






	WinFast Ultra	Prophet II Ultra	V7700 Ultra	Prophet II GTS Pro	Winfast GTS Pro
Contact					
Producător	Leadtek	Hercules	ASUS	Hercules	Leadtek
Distribuitor	Skin Media	Ubisoft	AGER	Ubi Soft	Skin Media
Telefon	01-231.50.97	01-231.67.69	01-336.93.18	01-231.67.69	01-231.50.97
Preț	370$	465$	550$	335$	299$
Caracteristici					
GPU	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra	GeForce2 Pro	GeForce2 Pro
Tehnologie fabricație	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluție maximă	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536
Memorie	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR
Frecvență procesor	250 Mhz	250 Mhz	250 Mhz	200 Mhz	200 Mhz
Frecvență memorie	460 mhz	460 mhz	460 mhz	400 Mhz	400 Mhz
Fill Rate	2 GTex/sec	2 GTex/sec	2 GTex/sec	1.6 GTex/sec	1.6 GTex/sec
Lățime bandă memorie	7.3 Gb/sec	7.3 Gb/sec	7.3 Gb/sec	6.4 Gb/Sec	6.4 Gb/Sec
Notă caracterisici	100	100	100	76	76
Dotări					
	TV-out, DVI-Out, Heatsink memorie, Bundle, Cooler special	TV-out, DVI-Out, Heatsink memorie, Bundle, Cooler special	Heatsink memorie, Bundle 4CD	Heatsink memorie TV out, bundle	Cooler mare, TV Out, Bundle (2CD)
Notă dotări	87	87	93	78	73
Performanțe 1280x1024x32					
3DMark 2000	4327	4372	4292	3871	3813
Quake 3	80	77.6	77.3	66.2	66.1
Winbench	816	815	807	815	813
Nota performanțe	99.67	99.03	98.71	85.8	85.3
Notă finală	99.81	99.6	99.02	88.34	87.52

Plăci de bază socket A

TOP 5 XtremPC 03.2001

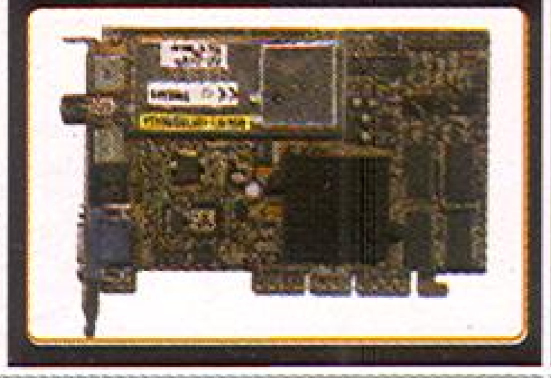
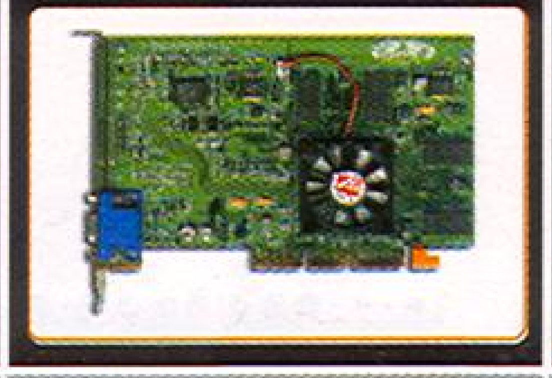
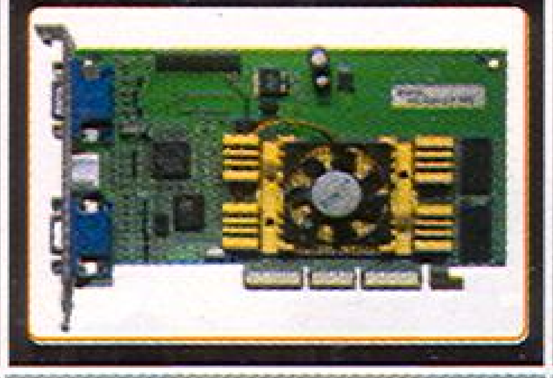
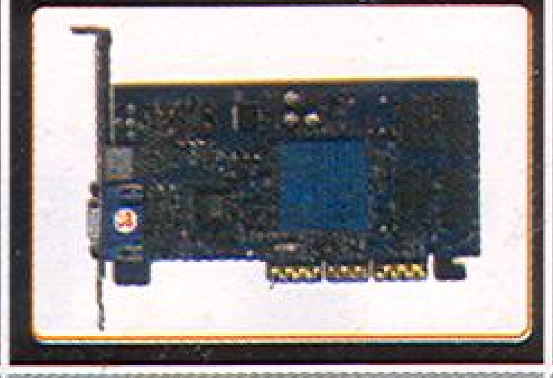
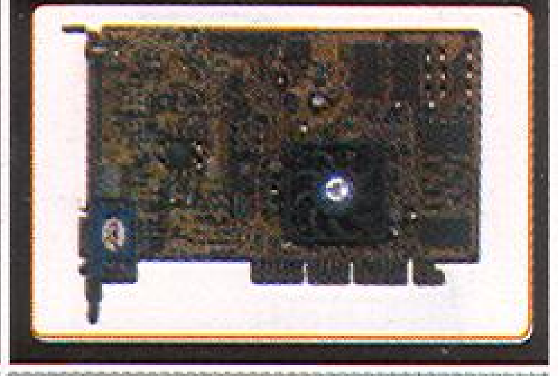



	A7V-133	8KTA3+	KK266R	A7V-M	KT7 Raid
Contact					
Producător	ASUS	Epox	IWILL	ASUS	ABIT
Distribuitor	ICG	Elsaco	Skin Media	AGER	Senorg
Telefon	01-221.73.43	01-323.21.56	01-231.50.97	01-336.93.17	01-233.16.77
Preț	161$	144.5$	150$	158$	168.3
Caracteristici					
Chipset	KT133A	KT133A	KT133A	KT133	KT133
Format	ATX	ATX	ATX	MicroATX	ATX
FSB	90-166	100-120 (19)	100-166 (67)	90-105 (6)	100-133 (32)
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/5/0/1	1/6/1	1/6/1/0	1/3/0/0	1/6/1
Memorie maximă	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb
ATA	66/100	33/66/100	66/100	66	33/66/100
Notă caracteristici	96	96	100	80	91
Dotări					
Chipset sunet	N/A	AC97	C-MEDIA 4.1	Placă rețea	Nu
Alte dotări	Cooler chip	Raid (HPT 370), +2 USB, cooler, afișaj	Raid	Bundle +2 USB	Controller RAID+2USB
Notă dotări	91	95	90	87	90
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	6903	6836	6588	6909	6645
Quake 3 (Normal Game Off)	156.3	155.8	148	153	150
SiSoft Sandra Memory	411	382	367	408	388
Notă performanțe	99.97	97.08	97	99.06	95.49
Notă finală	98.63	96.76	96.5	96.02	94.48

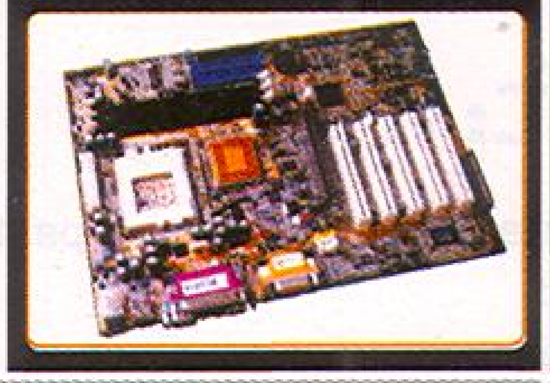
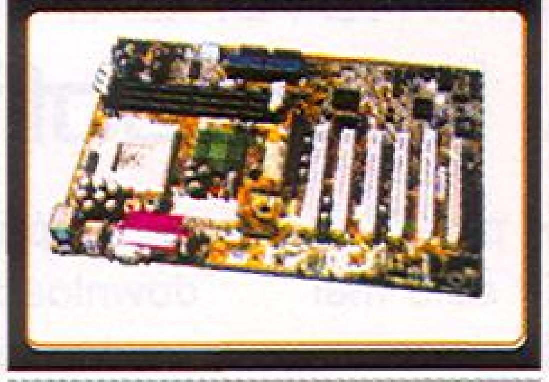
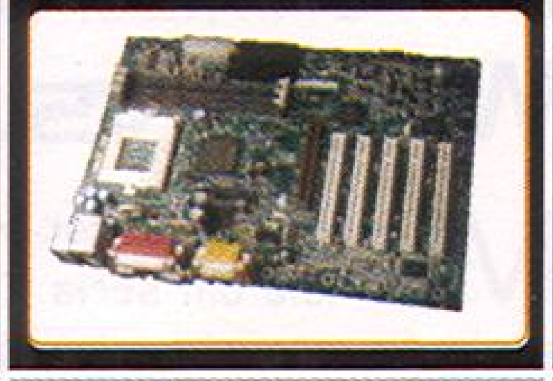
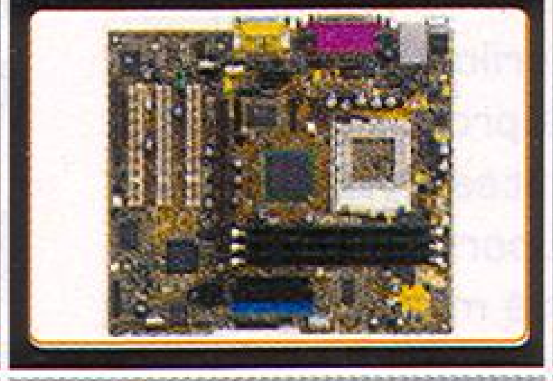
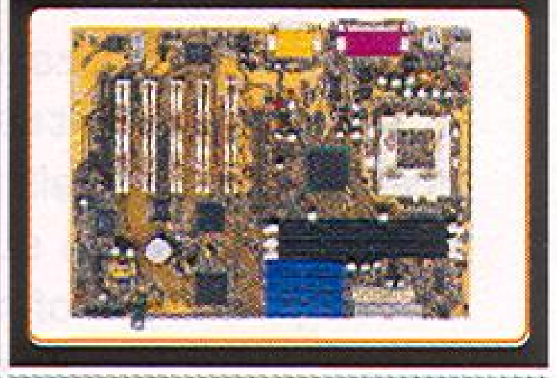
Plăci video - performanță medie

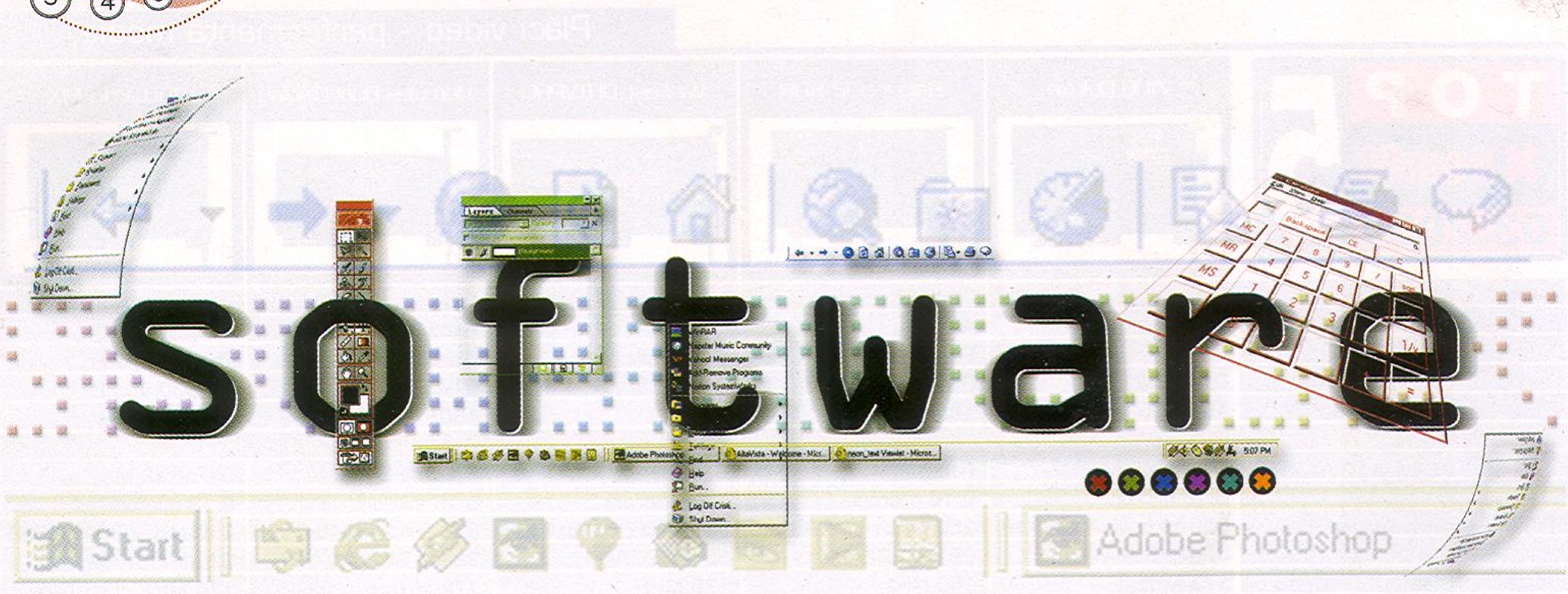
TOP XtremPC 03.2001 5

	7100 Deluxe	Radeon32 SDR	WinFast DHTVPRO	Hercules Dual Display	Butterfly MX
					
Contact					
Producător	ASUS	ATI	Leadtek	Hercules	Butterfly
Distribuitor	AGER	Flamingo	Skin Media	Ubi Soft	Tape Computer
Telefon	01-336.93.18	01-791.20.06	01-231.50.97	01-231.67.69	01-330.90.22
Preț	198.9$	149$	129$	130$	92$
Caracteristici					
GPU	GeForce 2 MX	Radeon	GeForce 2 MX	GeForce 2 MX	GeForce2 MX
Tehnologie fabricație	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluție maximă	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536
Memorie	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM
Frecvență procesor	175 MHz	160 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Frecvență memorie	166 MHz	160 MHz	166 MHz	183 MHz	166 MHz
Fill Rate	700 MTex/sec	1.5 GTex/sec	700 MTex/sec	700 MTex/sec	700 MTex/sec
Lățime bandă memorie	2.73 Gb/sec	2.7 Gb/sec	2.73 Gb/sec	2.9 Gb/sec	2.73 Gb/sec
Notă caracterisici	92	84	96	96	92
Dotări					
	TV Tuner, AVI, TV Out, VR Out, Bundle (6CD)	Bundle (3CD)	Radiator mare, LED-uri hardware monitor, Bundle (2CD), TV-Out	TV Out (S/VHS), Bundle (3CD)	TV Out, S-video Out
Notă dotări	100	60	83	85	80
Performanțe 1024x768					
3DMark 2000	3122	4242	3090	3394	3118
Quake 3	51.4	62.8	50.8	56.3	53.5
Winbench	807	815	813	813	803
Nota performanțe	86.18	100	92	90.05	87.5
Notă finală	96.1	92	88.3	87.8	86.5

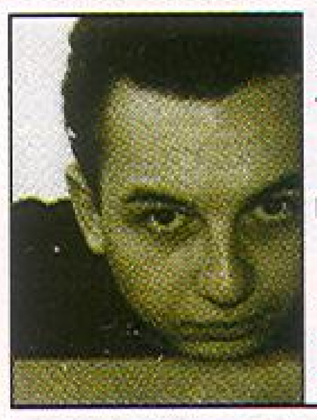
Plăci de bază i815

TOP XtremPC 03.2001 5

	CD 65-EC	CUSL 2C	D815 EEA	CUSL2-M	W02-R
					
Contact					
Producător	DFI	ASUS	Intel	ASUS	IWILL
Distribuitor	Tape Computer	ICG	Maguay	AGER	Skin Media
Telefon	01-330.90.22	01-221.73.43	01-210.38.09	01-336.93.17	01-231.50.97
Preț	140$	149.18$	152$	175$	148$
Caracteristici					
Chipset	i815E	i815E	i815E	i815E	i815E
Format	ATX	ATX	ATX	micro ATX	ATX
FSB	66-133	66-133	66-133	66-133	66-200
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/5/0/1	1/6/0/0	1/5/0/1	1/3/0/1	1/5/0/1
Memorie maximă	512	512	512	512 Mb	512 Mb
ATA	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100
Notă caracteristici	90	95	90	80	90
Dotări					
Chipset sunet	AC97	AC97	AC97	AC97	Placă de sunet C-MEDIA 4.1
Placă video	i752	-	i752	i752	
Alte dotări	OCK	OCK, +2USB	rețea, conector DVI	Placă de rețea 3COM 2 USB	
Notă dotări	85	70	98	100	80
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	5911	5949	5876	5909	5771
Quake 3	141.8	141.5	140.7	135.3	133
SiSoft Sandra	287	296	284	251	245
Notă performanțe	98.7	99.93	97.94	92.97	90.98
Notă finală	96.43	96.19	95.95	91.15	90.01



A fi sau a nu fi gratis



Adrian Dorobăț

Un search al cuvântului "freeware" pe Google are drept rezultat un număr impresionant de hit-uri: peste 2 milioane. Ceea ce înseamnă fără urmă de îndoială că încă mai există oameni care produc software pe care îl distribuie în mod gratuit pe Internet, neașteptând altceva în schimb decât cel mult recunoștința utilizatorilor. E drept că majoritatea programelor nu au calitatea celor comerciale, și nici suportul tehnic pe care îl oferă marii producători de software, însă excepțiile sunt tot mai multe: Linux, Blender, WinAmp - pentru a numi doar câteva din numele sonore. Întrebarea care se ivește nu iese din limitele logicii: de ce încă mai plătim pentru software? Nu cred că în condițiile date există cineva care poate demonstra că trebuie să plătești pentru programele pe care le folosești, atât timp cât nu câștigi bani de pe urma lor. Și situația tinde să se înrăutățească: conform noilor legi anti-piraterie, nu numai că nu se face nimic ca utilizatorul de software să economisească bani, el este persecutat non-stop, punându-i-se constant bețe birocratice în roate. Realitatea a luat-o razna. Treziți-l pe Bill Gates, vă rog, a zis că se dă jos la prima.

CA SĂ ÎNTREACĂ WINDOWS-UL XP DE LA MICROSOFT

Apple iese în față cu Mac OS X 9

Versiunea 9 a sistemul de operare MacOS X va fi disponibil începând de pe 24 martie. Pe lângă noul look Aqua care face furori în lumea webdesignerilor, o simplă serie de operații în Photoshop transformând un buton într-o mică bijuterie albastră, noul sistem de operare va avea numeroase îmbunătățiri: viewer-ul va fi separat de desktop și va avea grijă și de networking și de conectarea cu perifericele, mai ales cele de pe firewire. Întregul mediu de lucru va putea fi configurat, introducerea Dock-ului, un soi de taskbar pentru funcțiile des utilizate fiind o dovadă suficientă în acest sens. Stabilitatea este garantată de nucleul Darwin, dezvoltat pe baza unei variante open source de Unix. Performanțele multimedia sunt cele caracteristice platformei Apple. Dacă ar merge jocurile pe Mac OS X, chiar mi-aș cumpăra un Macintosh.

Detalii: http://www.apple.com



ÎNTR-UN MECI CONTROVERSAT

Warez vs. Microsoft: 1-0

Microsoft a inserat în programele din seria XP cele mai eficiente măsuri antipiraterie pe care le-au putut imagina: pentru a putea folosi software-ul, utilizatorul trebuie să îl activeze, prezentând un anumit număr/cod individual serverului Microsoft. O a doua cerere de activare folosind același cod va fi ignorată. În ciuda acestor măsuri complexe, o copie pirat a Microsoft OfficeXP s-a strecurat pe Internet, un grup de warez postând-o pentru download.

Versiunea ar fi trebuit să le scutească pe marile companii de activarea produsului pe fiecare calculator în parte, astfel că nu poseda sistem de protecție. Ba chiar avea și numărul serial inclus. Oficialii au dat vina pe o sursă din cadrul companiei. Cele două programe ar trebui să ajungă pe piață în maxim două săptămâni.





Detalii: www.microsoft.com

Pe scurt

Microsoft Messenger crește în popularitate

Conform unui sondaj realizat de Jupiter Media Metrix, Microsoft Messenger a fost cel mai utilizat program de mesagerie pe Internet în luna februarie, depășindu-și principalul concurent, Instant Messenger de la AOL. Cifrele arată că MSN Messenger a fost folosit de 29, 5 milioane de utilizatori diferiți, în timp ce AOL Instant Messenger a reușit să convingă doar 29,1 milioane.

www.microsoft.com



Soft Mail

Adrian Dorobăț

"Toată corespondența cu iubita-mi de departe a fost astfel spurcată de ai monstrului libidinoși ochi. Urmările nu s-au lăsat așteptate, o pălărie de vorbe necuviincioase - Dunărea în sezonul musonic - doborîndu-l dintr-o lovitură".

Bogdan Stamatin,

Preastimată redacție,
Am 21 de ani, sunt student în anul II la Facultatea de Jurnalism și Științele Comunicării. Marimar împreună cu gașca lui/ei (în cazul în care mai sunt printre noi) sunt niște bieți actori grăbiți...
Eu stau la casă. Alături, tot la o casă, mai stă un băiat, văr cu mine. De vreo trei luni ne-am legat în rețea. El cu scopul de a desfășura împreună tot felul de jocuri mai mult sau mai puțin logice, eu cu scopul de a profita prin Internet Sharing Connection de Internetul lui. Totul a descurs strălucit. Timp de nouă zeci de zile ne-am jucat, ne-am scris și ne-am vorbit cu ajutorul sârmei ce ne leagă. Preteni, dom'le!
Credeți-mă, dacă în regnul zburătoarelor corbul nu-i scoate ochiul fratelui său corb, printre noi lucrurile stau altfel. În niște circumstanțe ce nu își mai au rostul în povestea mea, vărul meu mi s-a confesat că de trei luni mă heckuiește, îmi citește toate emailurile, îmi știe toate parolele, Dumnezeul mamii lui azi si mâine, amin. Toată corespondența cu iubita-mi de departe a fost astfel spurcată de ai monstrului libidinoși ochi. Urmările nu s-au lăsat așteptate, o pălărie de vorbe necuviincioase - Dunărea în sezonul musonic - doborându-l dintr-o lovitură.

Unealta pe care a folosit-o: NetBus Pro. Era instalată de el și pe calculatoru meu.
Eh, acuma io ce fac? Faptul că acum are acces doar read-only pe computeru meu, nu mă face cu nimic mai sănătos la nivel cerebral. Doresc în final să aflu numele unui minunat firewall care să mă ajute să-mi duc zilele liniștit în continuare. Dacă e vreo metodă de revanșă, nu vă rețineți în a mi-o recomanda. Dacă v-am plictisit îmi cer iertare.
Al dumneavoastră teribil cititor,
Bogdan Stamatin

Ca să vezi coincidență, și eu tot acolo, mai bătrân însă cu un an. Cu toate acestea nu am avut onoarea de a da ochii cu gașca lui Marimar, cine o fi el/ea... Din povestea ta am tras următoarea morală: cine împarte parte își face. Dacă vrei să te ferești de efectele secundare ale prieteniei, folosește Black Ice Defender (www.networkice.com) sau Sygate Personal Firewall (www.sygate.com). Cât despre monstrul libidinos, trimite-i un mail cu Nevasta Dezbrăcată (virusul Naked Wife n.r.) sau un Subseven. Prietenii știu de ce.

Mișu din Fălticeni

Am și eu o întrebare: cum se dezinstalează DirectX-ul? (Dacă se poate). Mi-am pus DirectX 8 și vreau să revin acum la DirectX 7.

DirectX-ul poate fi dezinstalat, însă nu te-aș sfătui să revii la DirectX 7. Nu vreau să te conving că versiunea 8 este mai bună decât 7, deși părerea mea este că DirectX 8 merge mai bine și este mai stabil. Ca să nu mai vorbim că n-o să poți să te joci nici un joc din cele care o să apară de-acum înainte. Însă dacă ții neapărat, un uninstaller de DirectX găsești la adresa http://www.ebrink.com/dxun/Direct.htm. pentru conveniență, îl vom pune și pe CD-ul de la numărul următor. Atenție însă, dezinstalarea DirectX-ului nu este recomandată și nu este lipsită de riscuri. Dacă se alege praful de Windows-ul tău, să nu dai vina pe noi, pentru că ne-am făcut datoria de a te avertiza să nu faci subtila manevră

Teacă Bogdan

Am o problemă cu Windows-ul, mai precis cu fișierul "Win386.swp". Mi-am cumpărat jocul "Alpha Centauri" (varianta legală!), l-am instalat, l-am rulat dar după un timp jocul s-a blocat, dând-mi mesaj de eroare cum că nu mai are memorie. Mi s-a părut ciudat, având în vedere că mai aveam liberi 650Mb pe hard iar sistemul meu are 96Mb RAM. La o verificare a spațiului liber pe hard am găsit că acesta mai avea în jur de 1Kb iar fișierul "Win386.swp" avea dimensiunea de 650Mb. Acest lucru mi s-a întâmplat și în cazul altor jocuri. Windows-ul se comportă de parcă uită să mai șteargă informația inutilă din memoria virtuală, aglomerând-o la maxim. Ce soluții îmi recomandați, în afara unei reinstalări de la zero ce este foarte anevoioasă din punct de vedere al timpului pierdut și a durerilor de cap?

Proverbul spune că cine se scuză se acuză. Pe de o parte, faptul că ai varianta legală a jocului înseamnă că ești cinstit, dar pe de altă parte, fiind vorba de Alpha Centauri, înseamnă că nu prea știi ce să faci cu banii. Dar, deh, gusturile nu se discută. Dă-i un click dreapta pe My Computer, selectează tab-ul Performance, apoi Virtual Memory. Setează valorile de minim și maxim pentru swap la egalitate: 300 Mb (aproximativ de trei ori dimensiunea memoriei RAM) și restartează calculatorul. Apoi, eventual, defragmentează hard disk-ul cu Norton Speed Disk. Dacă tot face probleme, verifică în manualul jocului dacă are nevoie de mai mult spațiu pentru swap/page file și setează Virtual Memory în consecință. Este destul de simplu și nici nu riști să reinstalezi calculatorul.

Alex Dark

Care este cel mai bun manager de download-uri, dintre următoarele: Net Ants, Gozilla, Mass Downloader, Get Right? Sau poate există altul mai bun...

Dintre cele enumerate, aș recomanda Get Right, deși nu downloadează bine pe mai multe thread-uri. Cred că o opțiune mai bună ar fi Flash Get (fostul JetCar) sau Download Accelerator Pro.

Alex Savu

Am și eu o întrebare. Datele problemei: 3 prieteni vor să joace UT prin dial-up. Ei sunt X, Y, Z. X este serverul, iar Y și Z vor suna prin dial-up la X. Va merge să ne conectăm la X prin dial-up și apoi să jucăm UT? Dacă da, cum ne putem conecta la serverul făcut de el, că ne trebuie o adresă IP?

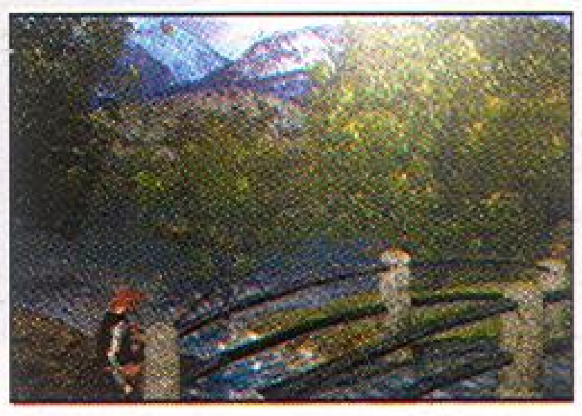
Cred că soluția este X*2 împărțit la rădăcină pătrată din Y supra Z de înmulțit cu IP-ul. Nu ne mai trimiteți, oameni buni, probleme din astea complicate că trebuie să luăm la răsfoit manualul de trigonometrie. Răspunsul ar fi că amicul cu serverul trebuie să își aloce un IP, setările respective găsindu-se în Properties-ul de la Netwok Neighbourhood. Iar voi nu trebuie decât să vă conectați la IP-ul respectiv

---

Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la **soft-mail@xtrempc.ro**. Răspuns garantat. Reclamațiile se primesc doar în trei exemplare la Circa Financiară, etajul 1, ghișeul 2, la doamna grasă cu părul oxigenat.

Programe de care ai nevoie

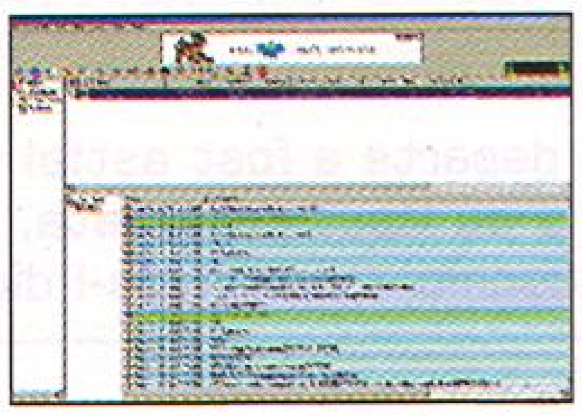
3dmark 2001



Un instrument care nu trebuie să lipsească din panoplia oricărui posesor de calculator, fie el gamer, overclocker, grafician 3D sau toate acestea la un loc. Vă arată cu precizie performanțele plăcii video și ale procesorului, iar testele din ultima variantă arată incredibil, cei de la MadOnion delectându-ne în avampremieră cu secvențe ingame din Max Payne. Normalizează rezultatele, pentru că în versiunea veche depășeau 10.000 de puncte.

www.madonion.com

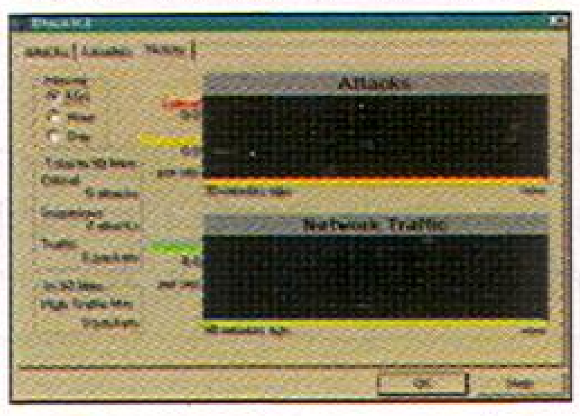
FlashGet



FlashGet, fostul JetCar este unul dintre cele mai bune managere de download. Poate împărți fișierul în până la 10 părți și poate downloada 8 fișiere simultan. Surplusul de viteză este sesizabil, indiferent dacă sunteți pe modem sau pe cablu. Testele au arătat că programul nu corupe fișierele sau arhivele, deși există un număr mic de plângeri în acest sens. Ultima versiune include și Site Explorer, pentru FTP și HTTP browsing.

www.flashget.com

Black Ice Defender



Primul firewall personal apărut pe piață, Black Ice Defender are și faima de a fi și cel mai bun. Scanează conexiunile la nivel de pachet, pentru a detecta intruziunile, însă fără a încetini transferul de date. Printre caracteristicile principale se mai numără blocarea dinamică de adrese IP și porturi, identificarea atacatorului și tipului de atac înainte ca acesta să afecteze computerul. Dacă vreți siguranță, atunci Black Ice este răspunsul.

www.networkice.com

ACDSee PP



Probabil cel mai utilizat viewer de imagini, AcdSee capătă tot mai multe îmbunătățiri de la o versiune la alta, ultima dintre ele fiind încadrată într-un PowerPack ce mai conține un editor de imagini, FotoCanvas, cu o serie de filtre de bază și red eye reduction și Foto Angelo, un manager de imagini care poate crea slide-show-uri, screensavere și albume de fotografii. Ar fi chiar mai util dacă ar fi gratuit sau sponsorizat pe bază de bannere.

www.acdsystems.com

Catnap

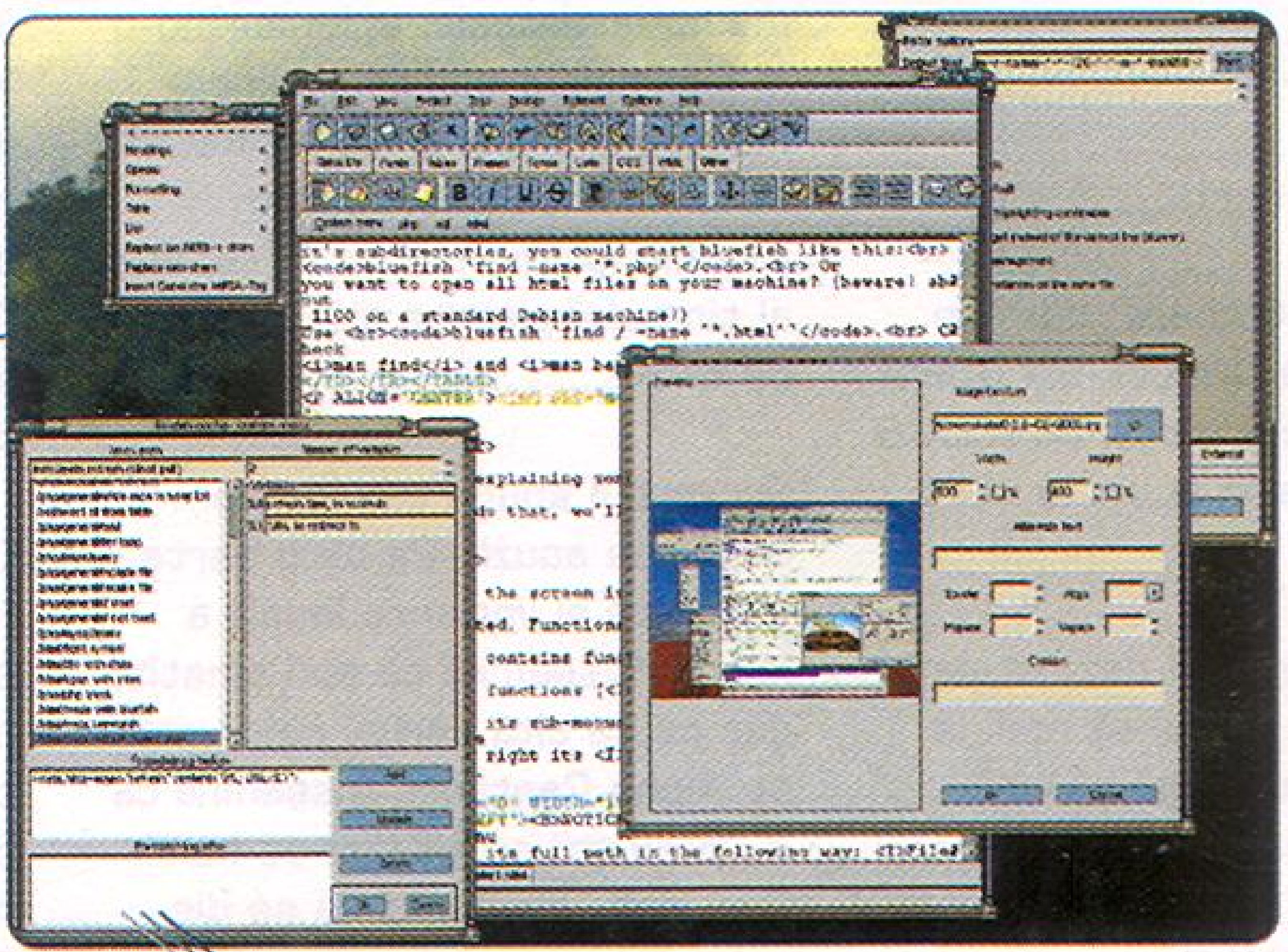


În lumina noilor interdicții cu care este asuprit Napsterul și a filtrelor cu care are de luptat doritorul de muzică, Catnap se poate dovedi util. El are rolul de proxy între calculatorul utilizatorului și serverele Napster și anagramează numele fișierelor, astfel încât filtrele nu înțeleg nimic din ele, numele putând fi descifrate doar de un alt utilizator de Catnap. Pig Encoder, un program de același tip, a fost deja eliminat de pe piață de inamicii Napster.

www.naphacks.com

Ieșind din Windows

Bluefish 0.6 GPL licence



"știe de arhitectura pe 64 de biți, deci este Itanium ready"

Gama sistemelor de operare nu se reduce numai la Windows. Din fericire. Motiv pentru care ne-am gândit să prezentăm și produse software adresate altor sisteme de operare. Dacă ideea vi se pare bună, anunțați-ne și pe noi. Acceptăm și sugestii. Uneori. Pentru început vom vorbi despre Bluefish, un editor HTML pentru Linux. În spiritul Linux, acesta nu se adresează celor neexperimentați și obișnuiți cu stilul WYSIWYG (What You See Is What You Get) ci se axează mai curând pe modelul What You See Is What You Need. Principalul atu al programului este controlul pe care ți-l dă asupra codului HTML generat. Nu se oferă de la sine putere să te ajute acolo unde nu ai nevoie, însă rămâne simplu de folosit. Există chiar și o mulțime de wizard-uri, care te pot ajuta să îți începi pagina, să introduci un tabel sau frame-uri, însă codul pe care îl generează este întotdeauna vizibil și poate fi modificat după dorință. Facilitatea de preview există, însă din păcate folosește doar Netscape pentru test. Programatorii spun că știe de arhitectura pe 64 de biți, deci este Itanium ready. Și, paradoxal/suspect/straniu, alegeți termenul preferat, suport pentru limba română. Depășit, zic ei, dar există. Ceea ce mă miră. Înțeleg că există pentru WinAmp, pentru NetAnts, dar pentru un editor HTML, de Linux...? Poate o fi și vreun român amestecat în programare.

Programul merge pe orice versiune de Linux care are instalate librăriile GTK și, opțional Imlib library. Și, firește, este gratuit, ca majoritatea programelor bazate pe specificațiile open source.

Update-uri

Soluții Corel

Este disponibil Service Pack 4 pentru Word Perfect Office 2000 de la Corel. Update-ul se obține prin intermediul serviciului de relații cu clienții de la Corel și nu poate fi downloadat în mod direct. Printre problemele adresate în Service Pack 4 se numără câteva aspecte legate de accesibiltate, modul "restricted user" pentru Windows NT și 2000 precum și integrarea Open Document Management API. Tot de la Corel este disponibil și patch-ul 6.1 pentru Corel Painter, fost Metacreations, care aduce noi efecte și filtre îmbunătățite.

Detalii:
www.corel.com

Millenium va face shutdown

Pentru cei care s-au săturat să vadă ecrane albastre la închiderea Windows-ului Millenium, Microsoft a scos un update numit Hard Drive Cache Package. HDD-urile de generație mai nouă stochează datele într-un cache hardware și le scriu pe disk cu o oarecare întârziere. În momentul procesului de shutdown al Windows-ului, mai ales dacă aveți un procesor mai rapid și carcasă ATX, calculatorul se închide atât de repede că HDD-ul nu mai are timp să stocheze datele din cache. Update-ul introduce un delay de 2 secunde la închiderea soft a calculatorului.

Detalii
www.microsoft.com

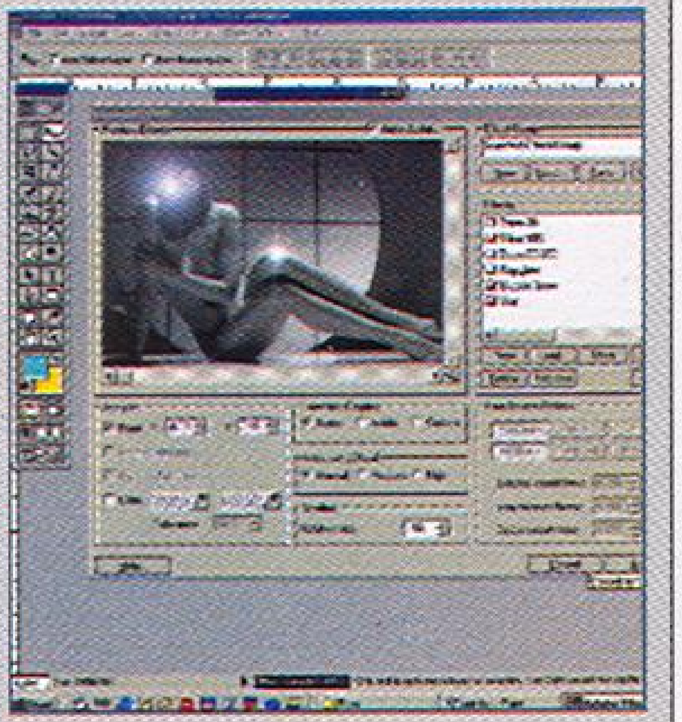
Noi semnături

Ultima compilație de semnături de viruși pentru Norton Antivirus a apărut pe 13.03.2001 și este disponibilă la http://www.symantec.com/avcenter/download/us-files/0313i16.exe.

Plugin-uri

Genesis V2.0

Disponibil ca plugin pentru Photoshop, Lightwave şi 3D Studio Max, Genesis este soluţia ideală pentru a vă îmbunătăţi aspectul imaginilor. Principala sa utilitate se manifestă în domeniul lens-flare-urilor, unde obţine rezultate mai mult decât spectaculoase, acestea putând fie imita acel artefact luminos pe care fotografii se chinuie din răsputeri să-l evite, fie pot fi modificate creativ pentru a produce efecte spectaculoase de lumină. Efectele pot fi aplicate pe o imagine în mai multe moduri: specificând un anume punct drept centru, în interiorul sau în exteriorul zonei selectate (pentru efectul de glow), sau în zonele din imagine acoperite de o anumită culoare. Necesită un swap de dimensiuni considerabile pentru a funcţiona la o viteză cât de cât decentă, dar efectul final contează. Şi, apropo de efecte, din pagina lor de web se pot downloada mai multe biblioteci ce conţin diverse tipuri de efecte.



Program gazdă	Photoshop
Producător	Future Fantastic
Adresă web	www.futurefantastic.com

Reyes Suite

Spaniolii de la Infografica au renunţat să mai facă plugin-uri pentru Max şi s-au gândit că ar fi un gest frumos să ne dea în dar plugin-urile în semn de adio. Astfel se face că suita Reyes de plugin-uri este disponibilă în mod gratuit pe site-ul lor. Ea cuprinde: CartoonReyes, ClothReyes, MetaReyes, DirtyReyes, SurfReyes şi JetaReyes. CartoonR. dă un aspect de desene animate imaginilor 3D, ClothR. simulează materiale textile şi nu numai, MetaR. este util în modelarea organică şi simularea muşchilor, DirtR. adaugă uzură şi mizerie pe modele pentru a le face să pară mai reale, SurfR. implementează suprafeţe de subdiviziune iar JetaR. este un soi de Character Studio mai simplu. Eu zic să le luaţi pînă producătorii nu se răzgîndesc, deşi a apărut deja versiunea a patra a Max-ului cu care nu sunt compatibile. Dar sunt mai mulţi cei care sunt mulţumiţi cu R3...



Program gazdă	3DS MAX
Producător	Infografica
Adresă web	www.infografica.com

Reyes Suite

Pluginul de la Cebas ridică sistemul de particule din Max pe o nouă treaptă de evoluţie. Pentru cei care au văzut filmul "Vertical Limit", o mică informaţie: scena cu avalanşa este creată pe computer, folosind Thinking Particles. Acesta este un sistem bazat pe reguli, care permite animaţie nelineară şi care are o mulţime de caracteristici interesante: orice obiect din Max poate fi transformat în particule (însă transformarea se face progresiv, încât bucăţile care nu s-au spart încă îşi păstrează coeziunea şi proprietăţile), particulele poartă informaţii de culoare şi pot păta suprafeţele de care se ciocnesc, suport pentru metaballs şi pentru Crowd Control-ul din Character Studio. Gândiţi-vă că sângele sărind din gâtul unui decapitat poate păta un perete fără să fie folosită vreo textură, iar o ploaie acidă devine realitate. Cel mai bun plug-in de acest tip şi nu costă "decât" 1300$.



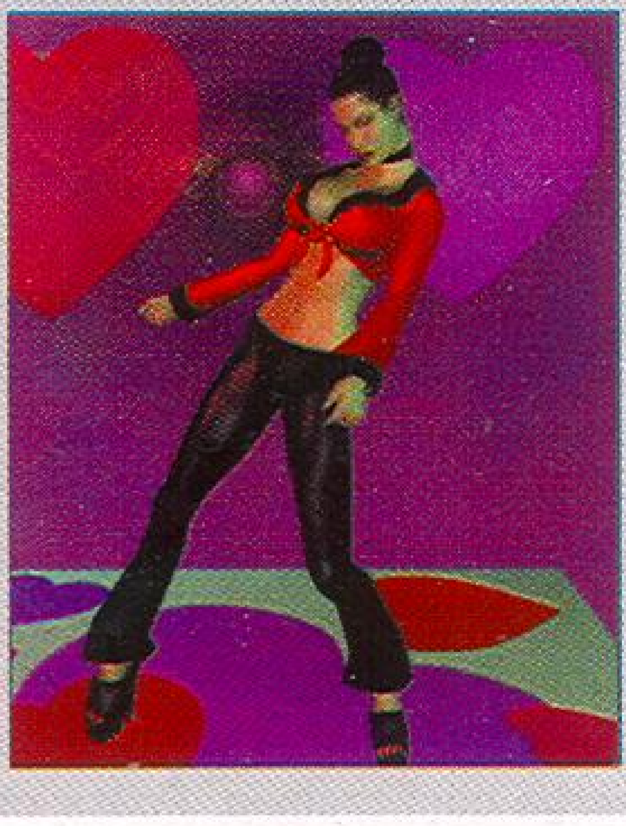
Program gazdă	3DS MAX
Producător	Cebas
Adresă web	www.cebas.com

Pe scurt

Discreet a demonstrat la Game Developpers Conference primul Game Pack pentru gMax, bazat pe Quake 3 Arena. Cu ajutorul său, utilizatorii pot crea noi personaje şi nivele pentru jocul favorit. Conform producătorilor, gMax este în mod sensibil superior unor editoare gen QERadiant sau WorldCraft. Programul, însoţit de mai multe Game Pack-uri pentru diverse jocuri va fi lansat pe piaţă către sfârşitul verii în acest an. Până una alta, oficialii susţin că nu va costa nimic.
Detalii: **www.discreet.com**

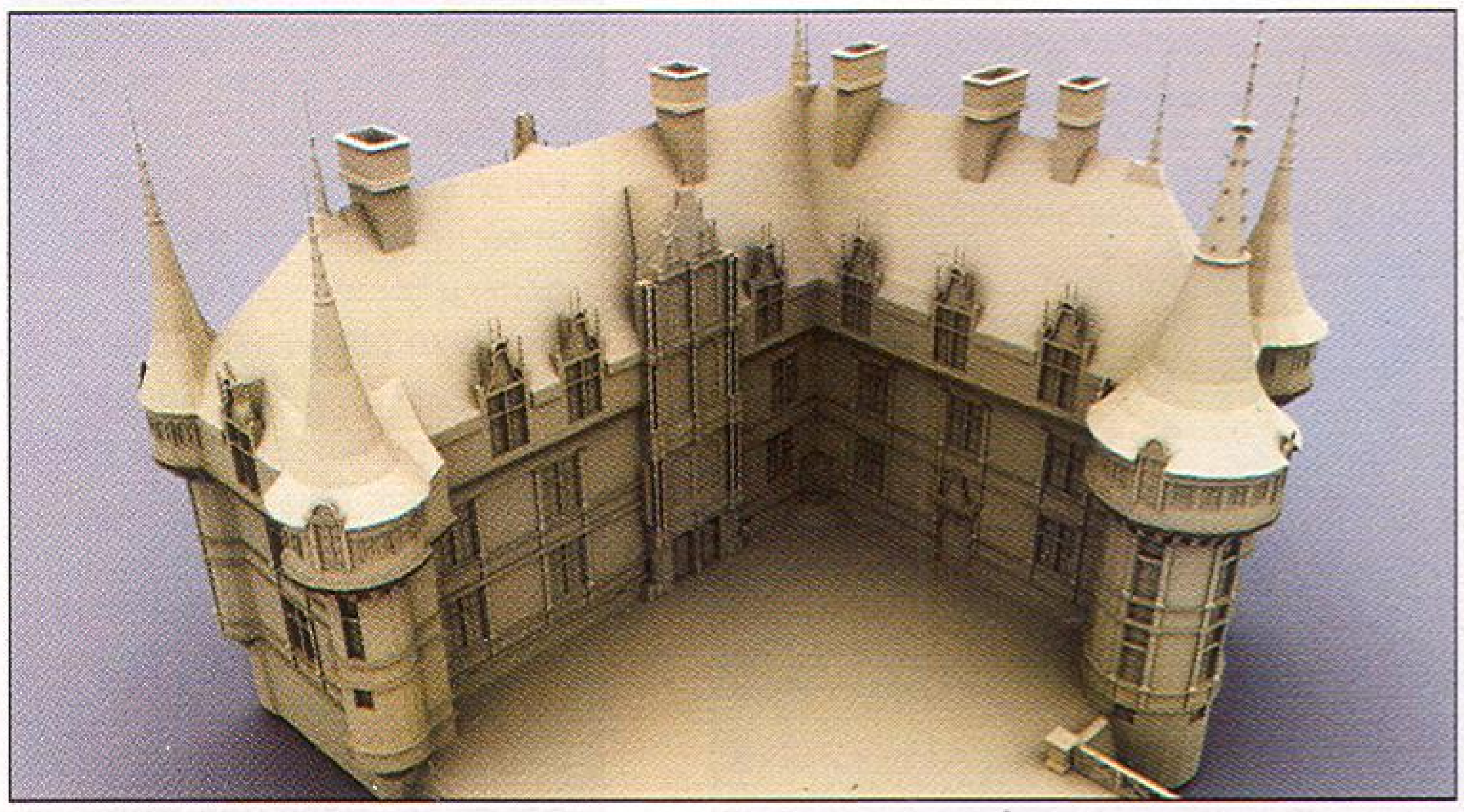
Discreet s-a mai lăudat la aceeaşi conferinţă cu ultima extensie (a se citi plugin) reactor, care aduce efecte fizice real time în 3d studio max şi gMax. reactor este bazat pe un SDK de la Havok Inc şi poate simula dinamica lichidelor sau a materialelor textile, precum şi interacţiuni între obiecte (rigide sau elastice).
Detalii: **www.havok.com**

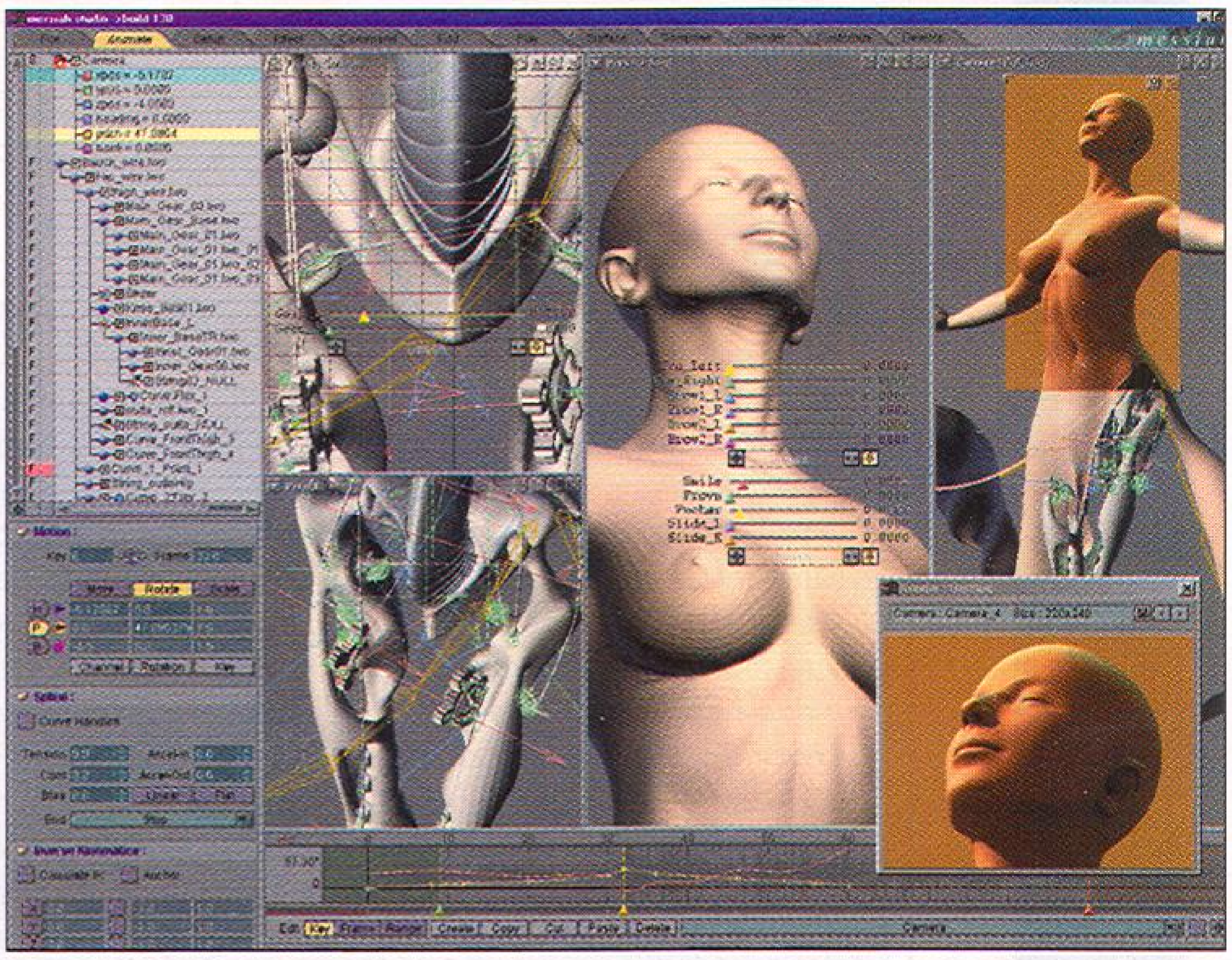
Wild Tangent şi-a făcut un nume cu tehnologia 3D pentru browsere. Ultimele lor plugin-uri pentru Winamp, Valentine Dancer şi Christmas Dancer demonstrează din plin capabilităţile motorului 3D. Două dansatoare îşi etalează curbele voluptoase, în fereastră sau în full-screen, făcându-vă să rămâneţi muţi de uimire la cât de bine sunt modelate.
Detalii: **www.wildtangent.com**



Project: Messiah

Tip software: Grafică 3D
Redactor: Adrian Dorobăţ





Pornit iniţial ca plugin pentru Lightwave, Project: Messiah este pe cale de a deveni un utilitar stand-alone care are potenţialul de a-şi depăşi fostul program-gazdă. Noul software va purta numele de messiah: Studio, şi va grupa laolaltă messiah: Render (fostul motor de randare Arnold) şi messiah:Animate, care este de fapt mai vechiul plugin Project: Messiah.

Messiah: Render este, dacă ne luăm după spusele producătorilor, cel mai avansat motor de randare fotorealistă cu iluminare globală de pe piaţă. Imaginile stau mărturie că aşa este, dar caracteristicile nu se opresc aici: lumini volumetrice, soluţii de radiozitate+reflecţie, animaţie+radiozitate, unele existente şi în alte pachete, altele complet originale.

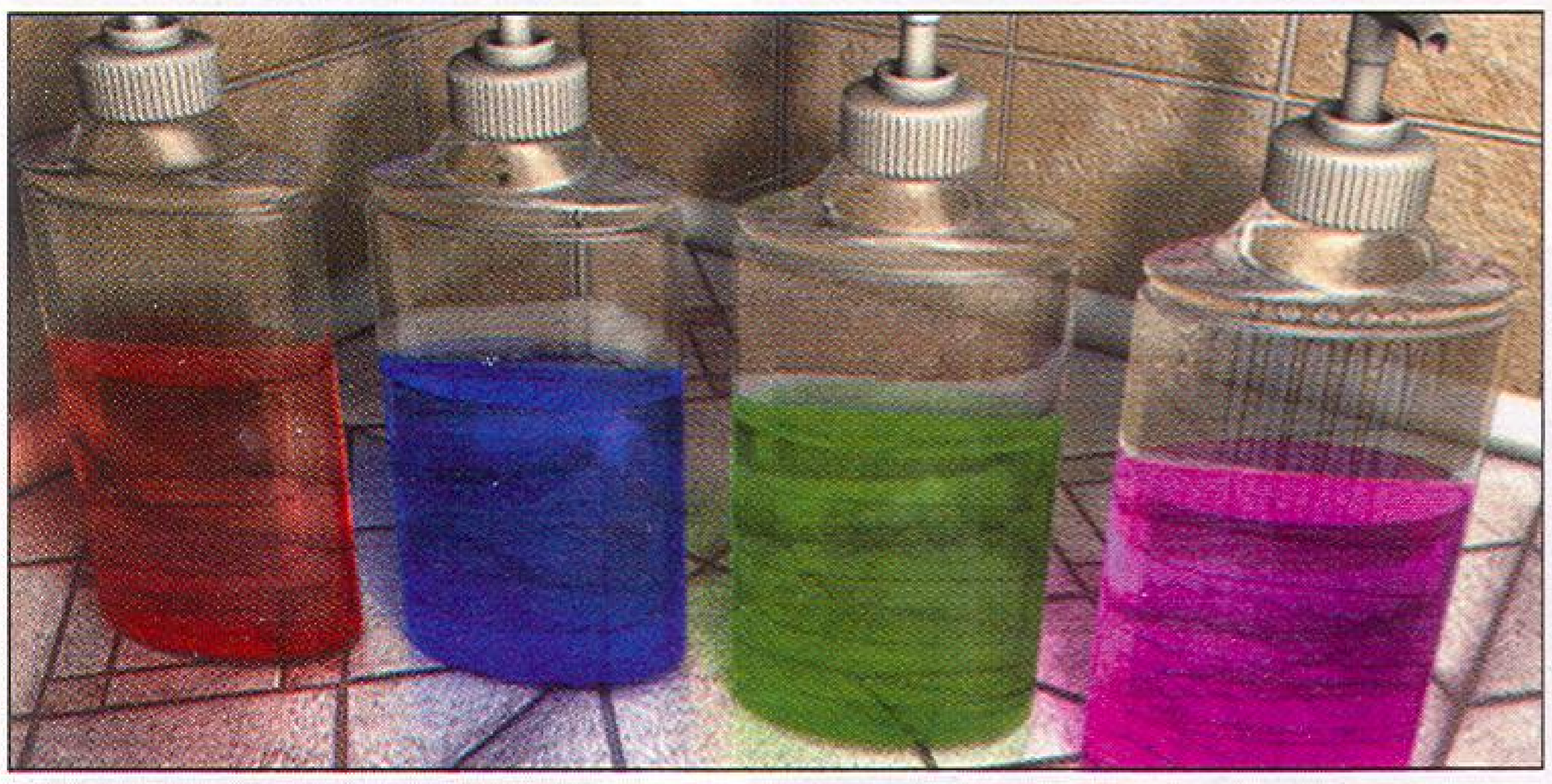
Messiah: Animate este un pachet complet de animaţie, printre caracteristicile căruia se numără un limbaj proprietar de scripting, un sistem de particule interactive real time, ce pot afişa full motion blur OpenGl în viewport, output în standard-ul Renderman (.rib) precum şi în formatele clasice 3D Max, Lightwave, Maya şi Softimage

Interfaţa este cea clasică Lightwave, cu care utilizatorii acestui program sunt deja obişnuiţi, iar cei care nu sunt, se pot obişnui destul de repede, pentru că este foarte intuitivă. Calitatea programului nu poate fi negată, deoarece versiuni mai vechi sau beta au fost folosite pentru realizarea unor scene din X-Men, Dogma (cine îşi mai aduce aminte cacodemonul, Mechwarrior 4, Battlefield Earth şi multe altele mai puţin cunoscute, iar printre clienţii Project Messiah Group se găsesc numeroase case de efecte speciale (Computer cafe, Creative Imagineering, Station X). Programul se află în stadiu de alfa şi va fi disponibil la sfârşitul acestui an.

Detalii		
Producător	Project Messiah Group	
Distribuitor	N/A	
Telefon	N/A	
Preţ	N/A	
Web	www.projectmessiah.com	
Detalii tehnice		
	Procesor	700 MHz
	Video	Direct3D/OpenGL
	Memorie	256 Mb
	Hard disk	75 Mb
Aprecieri		
+ - pozitive	-cel mai bun plugin de animaţie Lightwave şi o viitoare soluţie completă animation/render	
− - negative	-inca in stadiu alpha -va costa aproximativ cit o insula mica din Pacific	
Verdict	9.0	

Merlin 3D

Tip software: Grafică 3D • **Redactor:** Adrian Dorobăţ



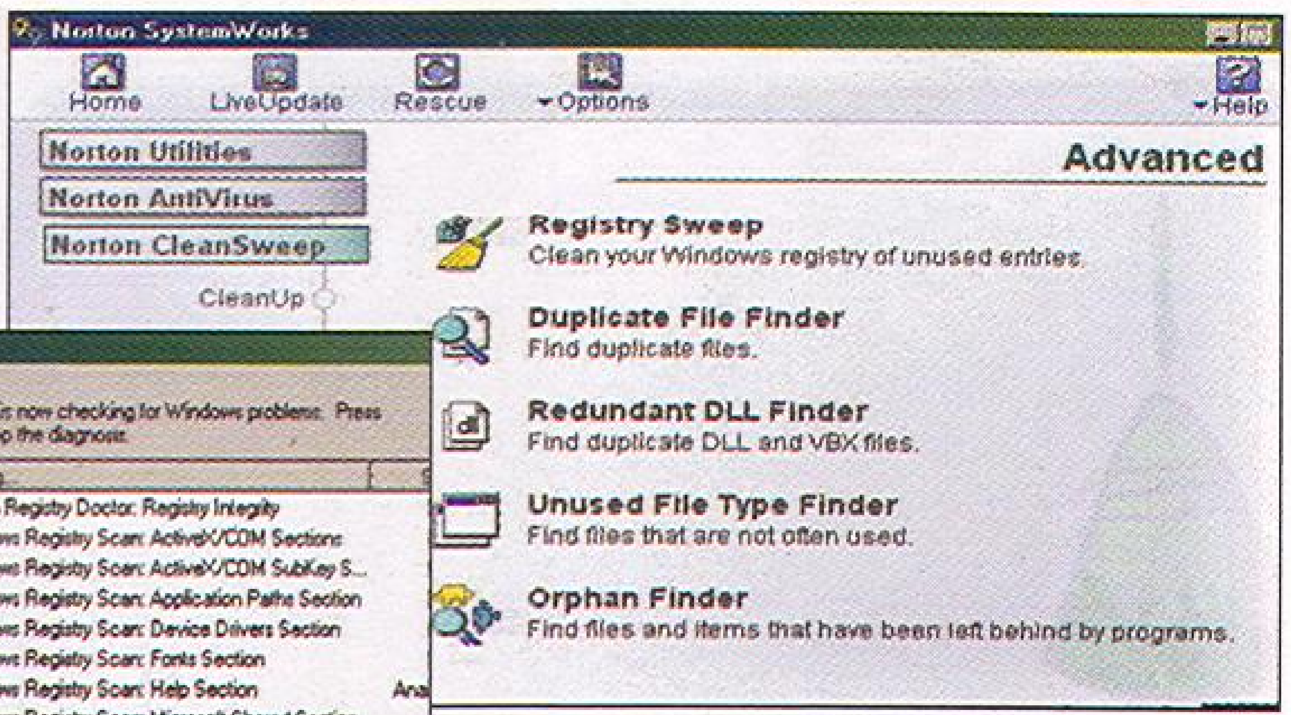


Merlin 3D se vrea o alternativă mai ieftină la programele de grafică cu preţ piperat, însă reuşeşte să reducă preţul în defavoarea performanţelor, ceea ce nu este chiar un lucru bun. Încă de la interfaţă, lucrurile nu stau foarte bine, deoarece ceva nu merge cum trebuie. Poate că este de vină amplasarea în partea stângă şi eşti nevoit să tot faci drumuri ineficiente cu mouse-ul într-o direcţie improprie (cel puţin stilului meu de lucru). Dar cu toate acestea, deşi anostă, interfaţa este destul de intuitivă, nefiind nevoie să ai o diplomă în cibernetică ca să descoperi funcţia Lathe, de exemplu (chiar dacă se numeşte profile). Iluminarea are efect real time şi există şi lumini de tip area light, pentru o aproximare cât mai apropiată de realitate a distribuţiei luminii. Pe partea de modelare, se remarcă numărul mic de primitive disponibile, dar şi suportul pentru suprafeţe SDS. Texturile sunt afişate la calitate render în viewport-uri, ceea ce elimină multe din randările de test. Cam fiecare dintre caracteristicile programului plăteşte tribut legii compensaţiei, pentru fiecare plus existând un minus aferent, dacă nu mai multe. Printre caracteristicile interesante se mai numără: nivelul suplimentar de antialias analitic, umbre pentru obiecte semitransparente şi chiar depth of field.

Are optimizare SSE dar nu şi optimizare 3Dnow. Bilă neagră. Şi în plus, costă mult prea mult faţă de cât merită.

Detalii		
Producător	Digital Immersion	
Distribuitor	N/A	
Telefon	N/A	
Preţ	595$	
Web	www.merlin3d.com	
Detalii tehnice		
	Procesor	Pentium 300 MHz
	Video	Direct3D
	Memorie	64 Mb
	Hard disk	50 Mb
Aprecieri		
+ - pozitive	-intuitiv -costă mai puţin decât cele mari şi tari	
− - negative	-are o gamă destul de limitata de opţiuni	
Verdict	7.3	

Norton SystemWorks 2001



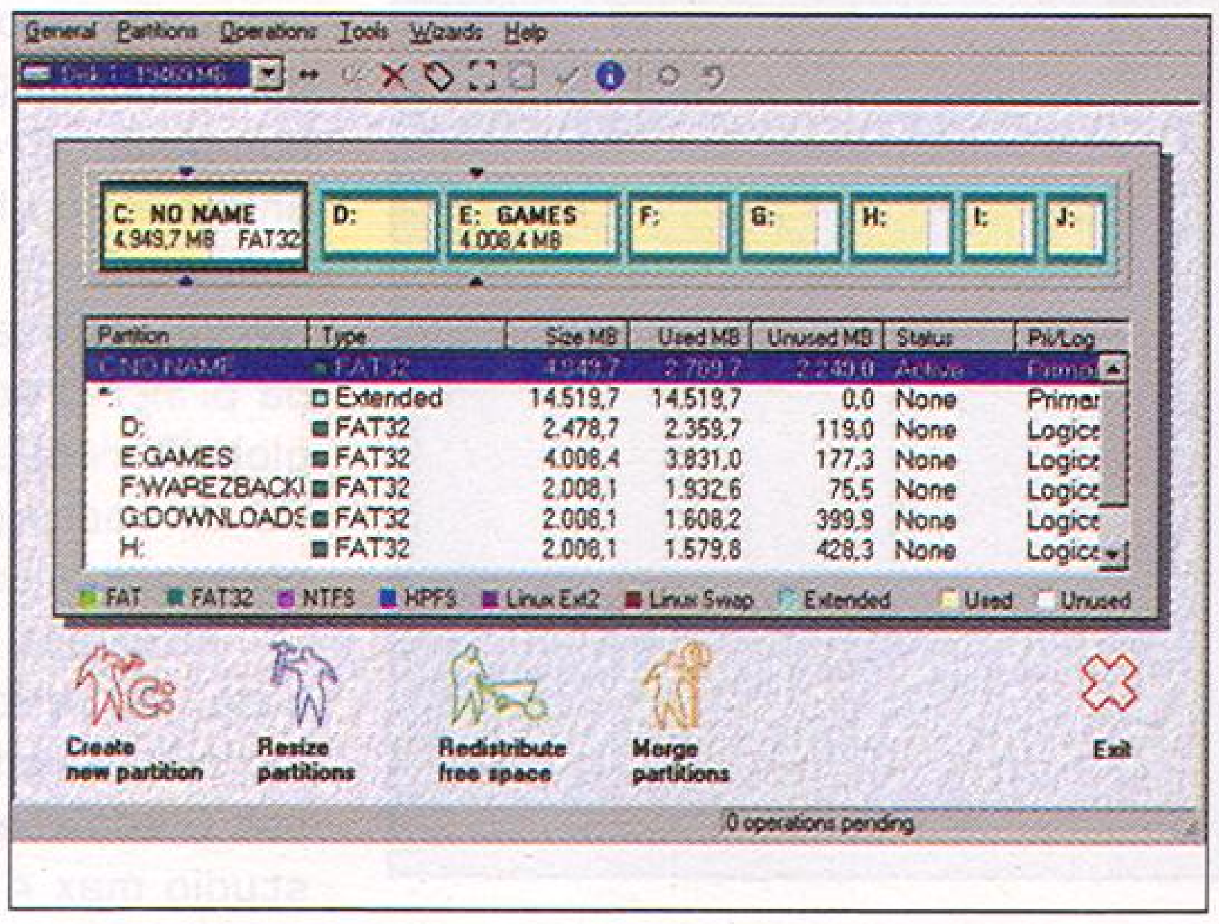


Tip software: Utilitare sistem • **Redactor:** Adrian Dorobăț

În mod paradoxal la momentul respectiv, Norton SystemWorks 2000 nu era compatibil nici cu nou apărutul Windows Millenium, nici cu Windows NT sau Windows 2000, deși o mulțime de utilizatori, printre care mă număr și eu, s-au lăsat păcăliți de cifra din titlu. Norton System Works 2001 vine să rezolve această problemă, asigurând compatibilitatea cu cele trei sisteme de operare și făcându-i fericiți pe toți cei care duceau lipsa unui WinDoctor sau SpeedDisk pe aceste platforme. Pachetul "Professional Edition" pe care l-am testat, conține pe lângă Norton Utilities, Norton Antivirus și Norton CleanSweep (care sunt incluse și în pachetul Standard) și versiuni lite ale programelor Norton Ghost și WinFax. Norton CrashGuard a dispărut, din fericire, pentru că nu prea era de folos și oricum era folosit de prea puțini utilizatori. Unele caracteristici pot fi accesate direct de pe CD, care este totodată și disk bootabil. Dintre Utilitarele Norton, cele mai folosite sunt în ordine WinDoctor, Speed Disk și Registry Tracker, deși nici celelalte nu sunt de ici de colo. Pentru cei care nu știu despre ce e vorba (bine ați venit pe planeta Pământ) , WinDoctor vă spune ce e în neregulă cu sistemul de operare și cum puteți remedia problema, Speed Disk este cel mai rapid program de defragmentare, iar Registry Traker este un explorer performant pentru sistemul de regiștri, nerecomandat totuși începătorilor în ale calculatoarelor. Pentru ei este suficientă opțiunea One Button Check-Up, care găsește și rezolvă problemele fără a-l stresa prea mult pe utilizator. Cleansweep este foarte util celor care instalează și dezinstalează multe programe, dar are defectul de a fi mult prea precaut, chiar și cu SafeSweep-ul dezactivat. Norton Ghost vă poate scuti de reinstalarea Windows-ului, făcând o copie a sistemului la care se poate reveni în caz de "accidente". WinFax, în mod evident, trimite și primește fax-uri. Per total, una dintre cele mai bune colecții de utilitare existente pe piață, care nu ar trebui să vă lipsească din dotare.

Detalii		
Producător	Symantec	
Distribuitor	Romsym Data	
Telefon	01 - 323.14.31	
Preț	112$	
Web	www.symantec.com	
Detalii tehnice		
	Procesor	Pentium 100 MHz
	Video	DirectX
	Memorie	32 Mb
	Hard disk	150 Mb
Aprecieri		
+ - pozitive	- Norton Speed Disk este socotit cel mai bun program de defragmentare	
− - negative	- Cleansweep este prea precaut la curățarea registrilor chiar și cu SafeSweep dezactivat	
Verdict	9.5	

Partition Magic 6



Tip software: Partiționare • **Redactor:** Adrian Dorobăț

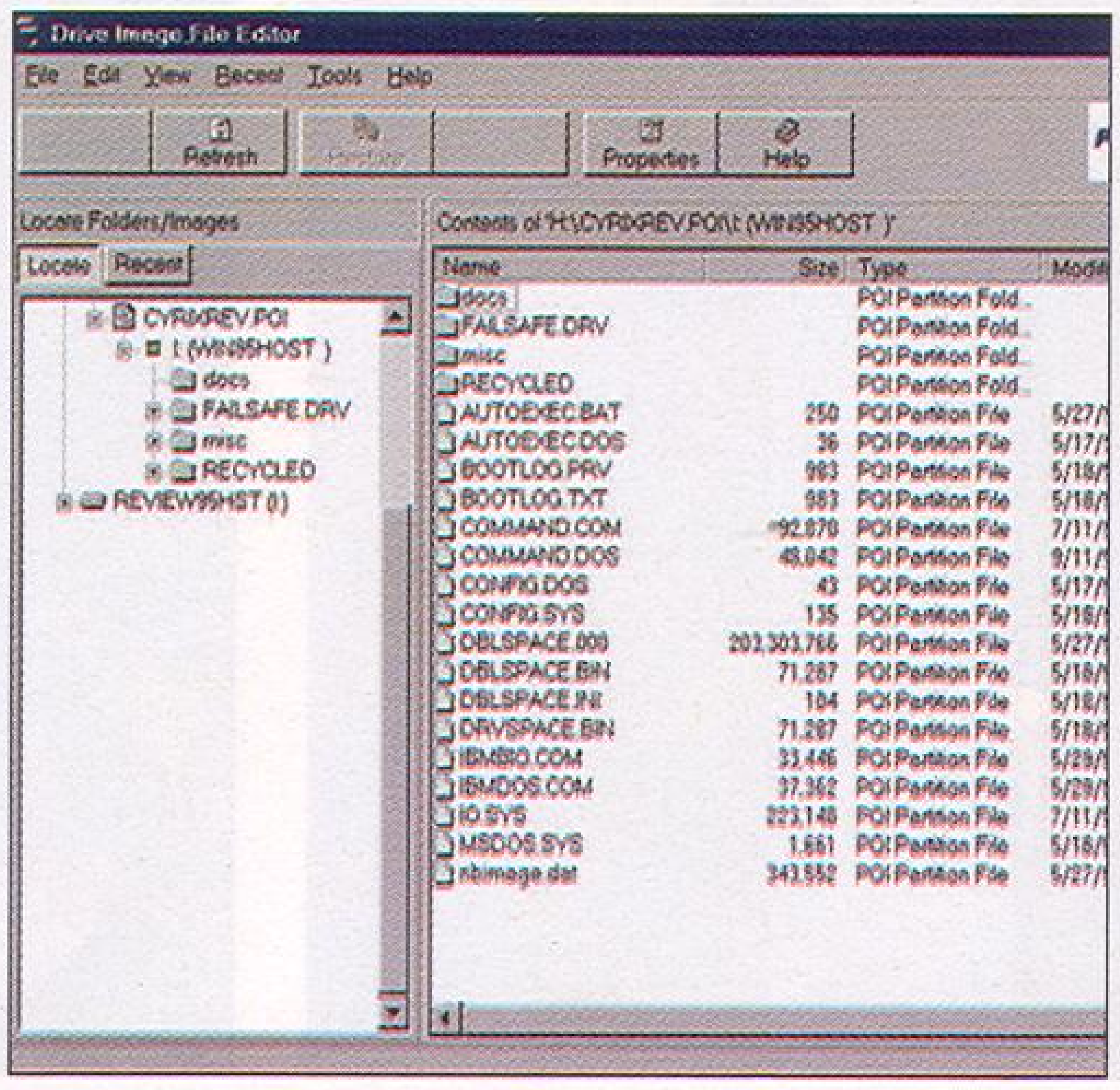
Partition Magic face parte din acea categorie de programe pe care le folosești foarte rar, însă fără de care lucrul cu calculatorul ar fi o zi toridă în iad atunci când ai probleme. Spus pe scurt, utilitarul celor de la PowerQuest permite repartiționarea hard-disk fără a necesita reinstalarea programelor de pe el. Inclus în pachet este și Boot Magic, un manager de boot care permite rularea a numeroase sisteme de operare pe același calculator, Drive Mapper și Magic Mover, care împreună permit redistribuirea spațiului liber, conversii din și în FAT, FAT32 și NTFS , realocarea literelor pentru diversele drive-uri din sistem, precum și conversii pentru numeroase formate de fișiere. Fără discuție cel mai bun program de acest tip, mult peste calitatea celor free-ware, doar că frecvența utilizării este în discordanță cu prețul destul de ridicat.

Detalii		
Producător	PowerQuest	
Distribuitor	Romsym Data	
Telefon	01 - 323.14.31	
Preț	100$	
Web	www.powerquest.com	
Detalii tehnice		
	Procesor	Pentium 150 MHz
	Video	Direct X
	Memorie	32 Mb
	Hard disk	50 Mb
Aprecieri		
+ - pozitive	- partiționează hard-diskul fără a necesita reinstalarea programelor de pe el	
− - negative	- cu greu se pot găsi minusuri, PowerQuest fiind lider în domeniu.	
Verdict	9.5	

Drive Image 4.0

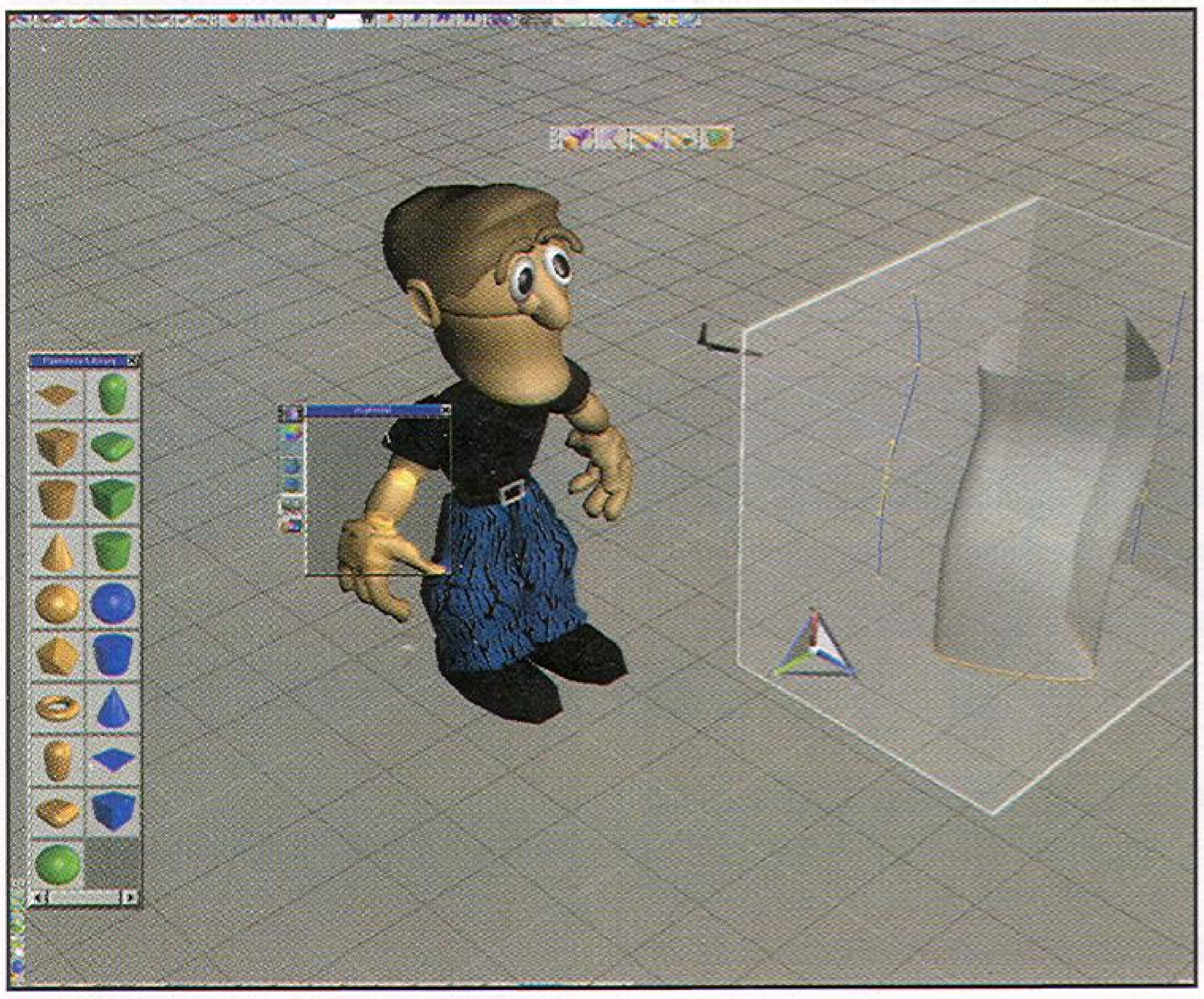
Tip software: Imagini drive/partiții/CD/hard-disk
Redactor: Adrian Dorobăț

Pentru a vă feri de momentele în care simțiți nevoia să dați cu ciocanul în monitor, deoarece Windows-ul refuză să mai pornească, ar fi o idee să încercați profilactic Drive Image. Construit pe același principiu ca Norton Ghost și Adaptec GoBack, programul vă face o copie fidelă a hard-diskului, fiind util pentru back-up și recuperarea post-apocaliptică. Tehnologia SmartSector îi permite să acționeze mai eficient, deoarece sunt clonate doar sectoarele ce conțin date, nu și cele goale, economisind spațiu și timp. Suportul pentru diverse medii de stocare este destul de bogat: CD-R, CD-RW, Jaz și Zip Drives. Restaurarea fișierelor se poate face selectiv sau în întregime, fiind posibilă și scalarea partițiilor ca să încapă pe un drive mai mic sau mai mare.



Detalii		
Producător	PowerQuest	
Distribuitor	Romsym Data	
Telefon	01 - 323.14.31	
Preț	100$	
Web	www.powerquest.com	
Detalii tehnice		
	Procesor	Pentium 150 MHz
	Video	Direct X
	Memorie	16 Mb
	Hard disk	16.5 Mb
Aprecieri		
+ - pozitive	- tehnologie SmartSector - suport pentru numeroase suporturi de stocare	
− - negative	- cu greu se pot găsi minusuri, PowerQuest fiind lider în domeniu. Unii preferă Norton Ghost	
Verdict	9.0	







True Space 5

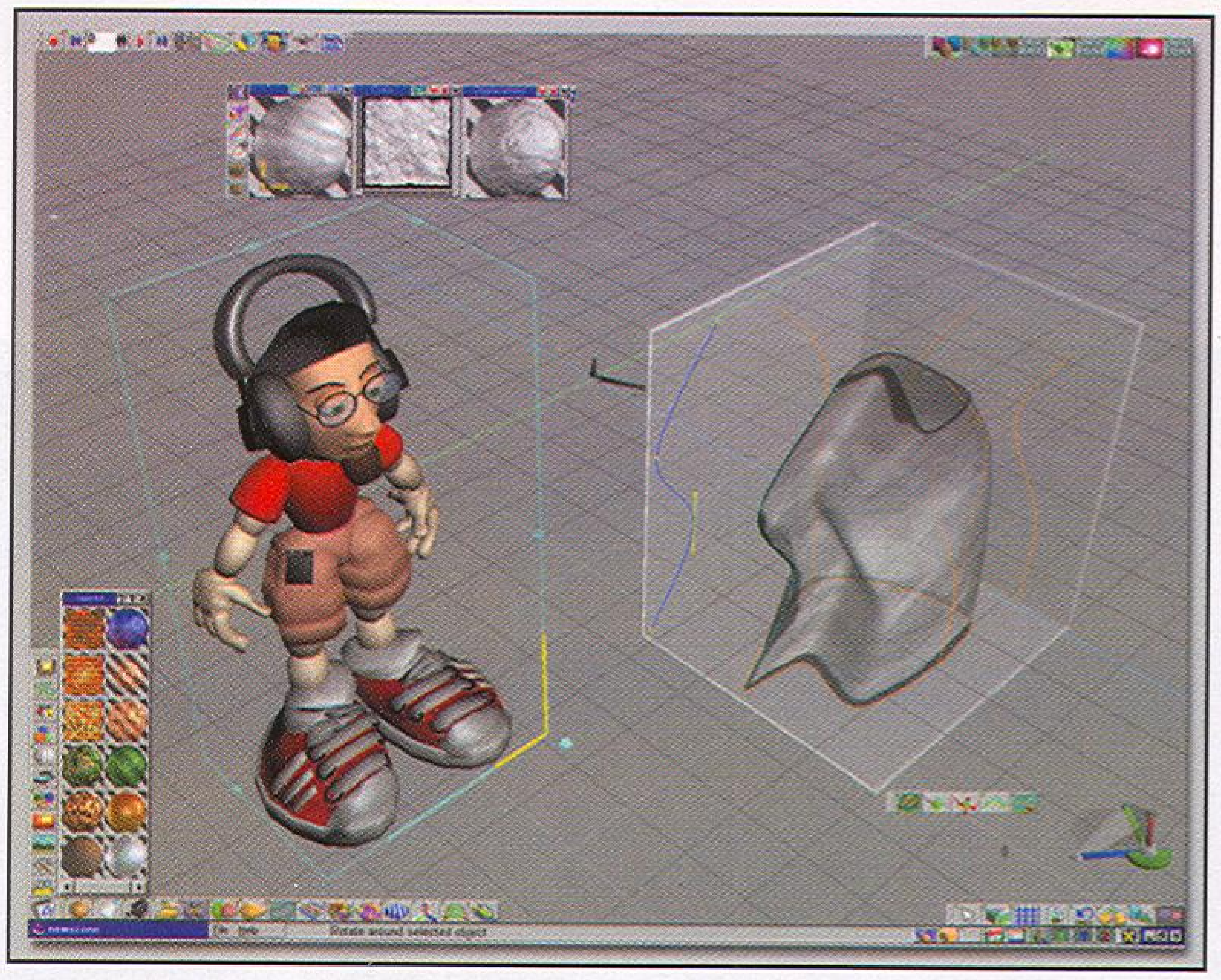
Tip software: Grafică 3D • **Redactor:** Adrian Dorobăț

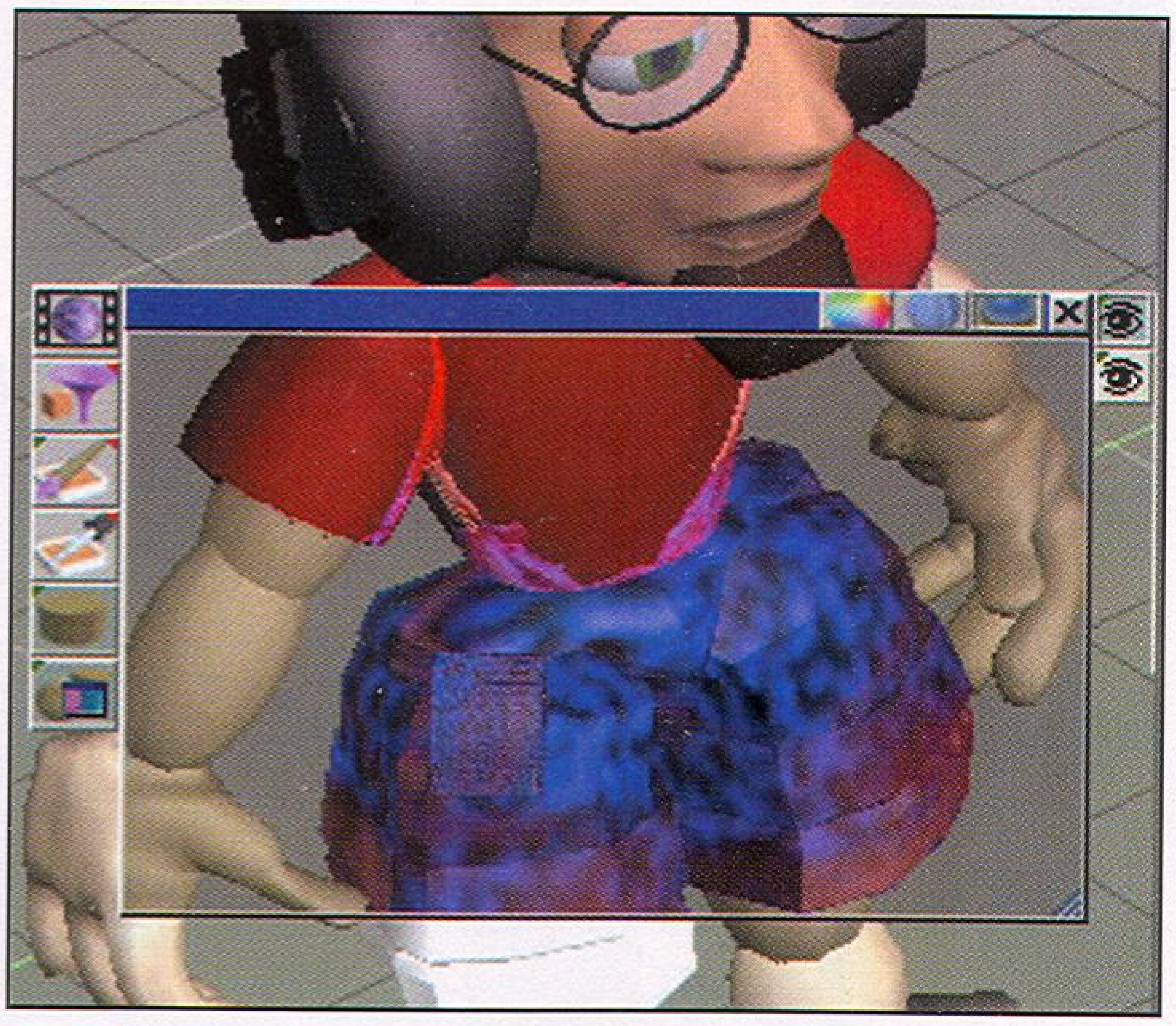
Caligari Truespace se află în topul celor mai bune programe de grafică 3D și este preferat de mulți în fața altor programe de marcă cum sunt 3D Studio Max și Lightwave, din cauza versatilității sale, aspect conferit de motorul de randare hibrid raytracing/radiosity și de dubla funcționalitate 3D graphics/CAD-CAM modelling. Etichetat "Reality Designer", pachetul TrueSpace 5 încearcă prin noile opțiuni să invadeze acum și piața programelor de design conceptual și 3D Web design, având integrată opțiunea de export în formatele iSpace, ViewPoint și Shockwave 3D. Printre principalele îmbunătățiri se numără și rescrierea motorului de randare, care are acum suport pentru OpenGL/Direct3D, optimizări pentru Pentium 4 și 3DNow!, permițând afișarea real-time a texturilor procedurale, environment mapping-ului, sau a hărților bumpmap. Presupunând existența unei plăci cu hardware T&L în calculator (cum este Quadro-ul de la Nvidia), utilizatorul se poate plimba printr-o scenă (cu iluminare globală) randată în timp real, la 30 de cadre pe secundă, fără să streseze prea mult procesorul.

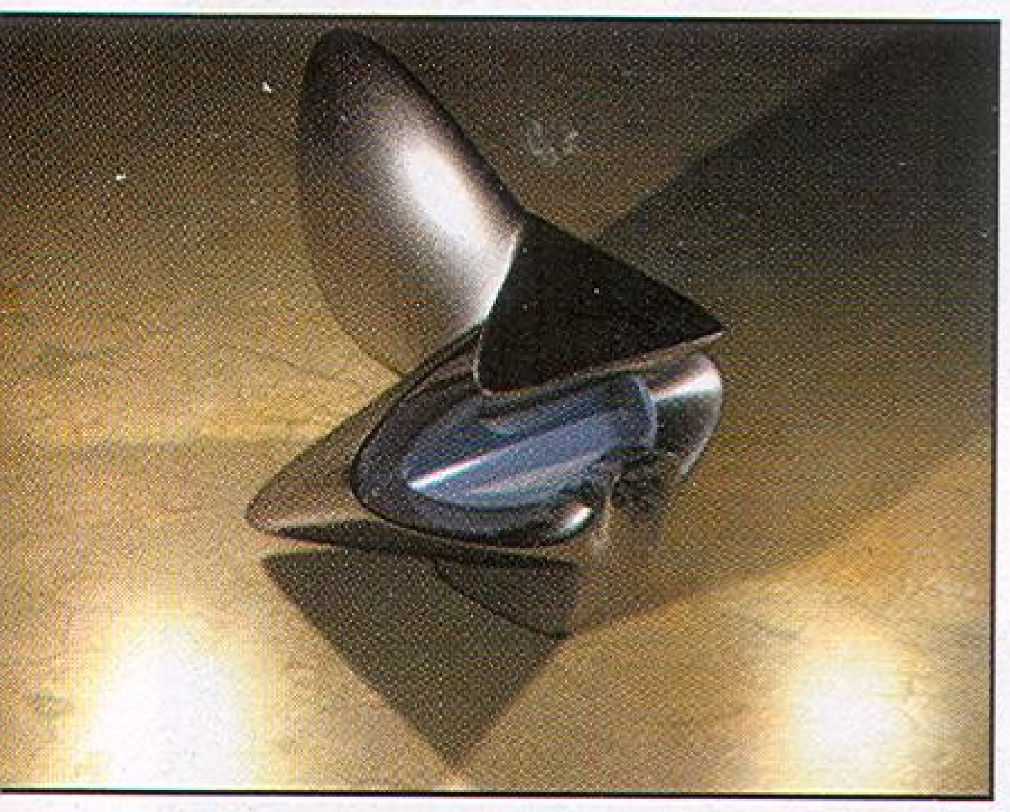
Interfața a fost și ea schimbată, din fericire în bine: au fost introduse vederile multiple, ce pot fi scalate, pe sistemul din 3d studio max 4, ceea ce elimină nevoia de a mai deschide o fereastră mică doar pentru a vedea cum arată modelul din spate sau de dedesubt. Mai vechea formulă poate fi folosită în continuare dacă aveți două monitoare și placă video Dual-Head, deoarece meniul principal poate fi vizualizat pe un monitor și ferestrele adiționale pot fi păstrate pe celălalt. Meniurile click dreapta sunt contextuale și afișează doar operațiile posibile pentru obiectul și în momentul respectiv. Sistemul de manipulatori specifici trueSpace-ului (widgets) s-a dovedit eficient și a fost păstrat și îmbunătățit prin adăugarea unui Magic Ring widget, care permite generarea simplă a unor primitive procedurale. Simplă după un timp de acomodare, desigur, dacă nu cumva sunteți expert. Prin intermediul noului Material Panel se poate edita real time materialul direct în scenă iar Draw Panel este o fereastră specială, care permite realizarea de operații 2D în timp ce mediul rămâne 3D. El se poate transforma în TriView Panel, simplificând generarea obiectelor din curbe NURBS: utilizatorul poate desena în 2D pe unul din pereții panel-ului, văzând cum se dezvoltă în 3D respectivul obiect real-time.

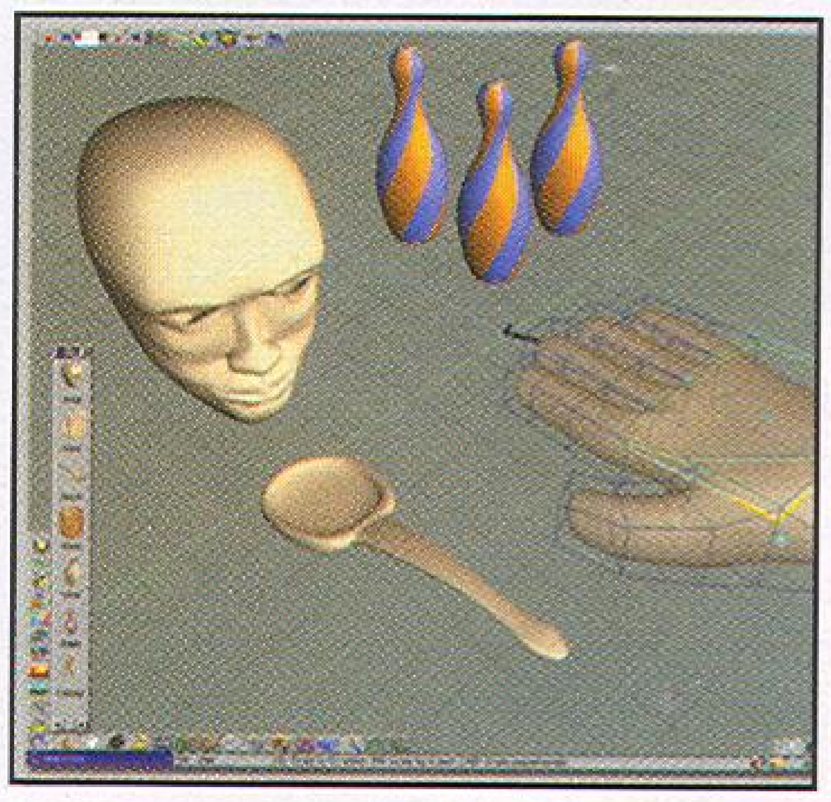
Pachetul de modelare NURBS este unul dintre cele mai bine puse la punct, toate operațiile NURBS fiind prezente (Sweep, Rail, Loft, Skin, Crosssection) cu tot cu manipulatori real-time, iar pentru o mai mare compatibilitate au fost implementate și suprafețele SDS (SubDivison Surfaces). Operatorilor metaballs li s-a adăugat acum instrumentul Metamuscle, care se combină cu

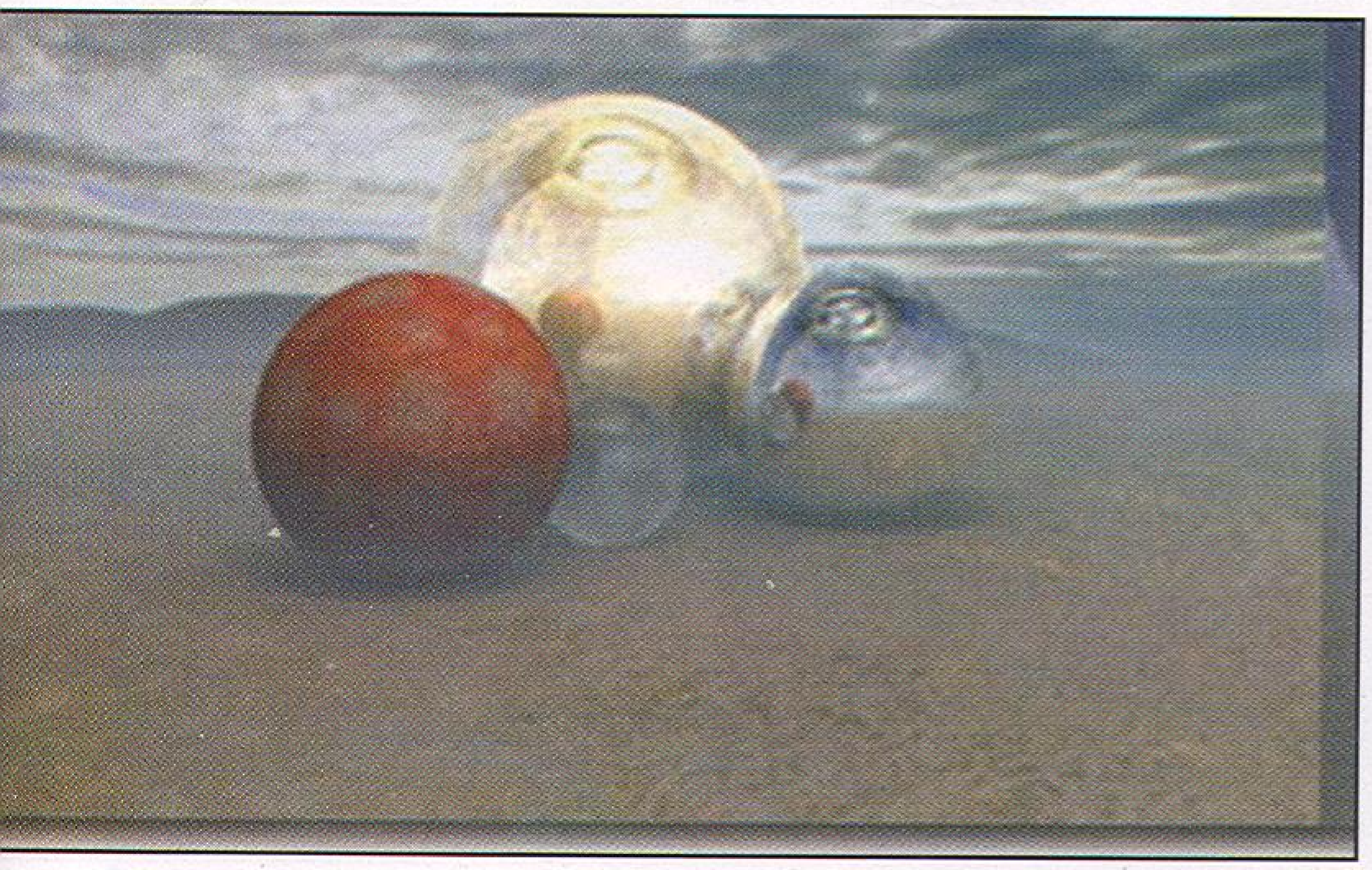












metasferele pentru a diversifica modelarea organică şi totodată pentru a simplifica animaţia caracterelor ce se presupune că sunt dotate cu muşchi şi cu o anatomie mai complexă.

În ceea ce priveşte materialele, trueSpace 5 foloseşte tehnologia IIR (Incremental Image Rendering), făcând posibilă vizualizarea schimbării materialelor aproape în timp real: trageţi fereastra de editare a materialelor peste un obiect din scenă şi schimbaţi materialul. În cadrul respectivei ferestre semi-transparente şi doar acolo, veţi remarca în scurt timp schimbarea. Instrumentelor de 3D painting li s-a adăugat opţiunea de a picta cu o imagine bitmap pe diversele canale de textură ale unui obiect (color, bump, shininess, etc.). S-au adăugat 10 noi shadere, printre care se remarcă Shadow Catcher şi Car Paint. Toate librăriile funcţionează pe sistemul drag&drop şi sunt foarte intuitive.

Renderizarea este bineînţeles mai rapidă şi foloseşte mai puţină memorie. Opţiunea de Image Based Rendering permite combinarea scenelor randate cu imaginile reale în aşa fel încât rezultatul final să nu pară artificial şi să fie credibil. Practic, această opţiune funcţionează în felul următor: programul ia imaginea şi o mapează pe interiorul unei sfere care conţine scena, apoi calculează zonele de luminozitate maximă şi plasează în acele puncte surse de lumină de o intensitate şi coloristică asemănătoare cu cele din imagine. Rezultatul este uluitor, iar dacă mai adăugaţi şi nişte ceaţă şi lumină volumetrică, nici nu puteţi să vă daţi seama că obiectele inserate artificial nu făceau parte din imagine.

Arhitecţii pot folosi noua sursă de lumină goniometrică şi opţiunea de non-linear tone mapping pentru a obţine o iluminare corectă din punct de vedere fizic. Animaţia are şi ea unele puncte de atractivitate, printre care se remarcă controlul la nivel de vertex, precum şi calcularea interactivă a soluţiilor de radiozitate (numai pe plăcile cu T&L).

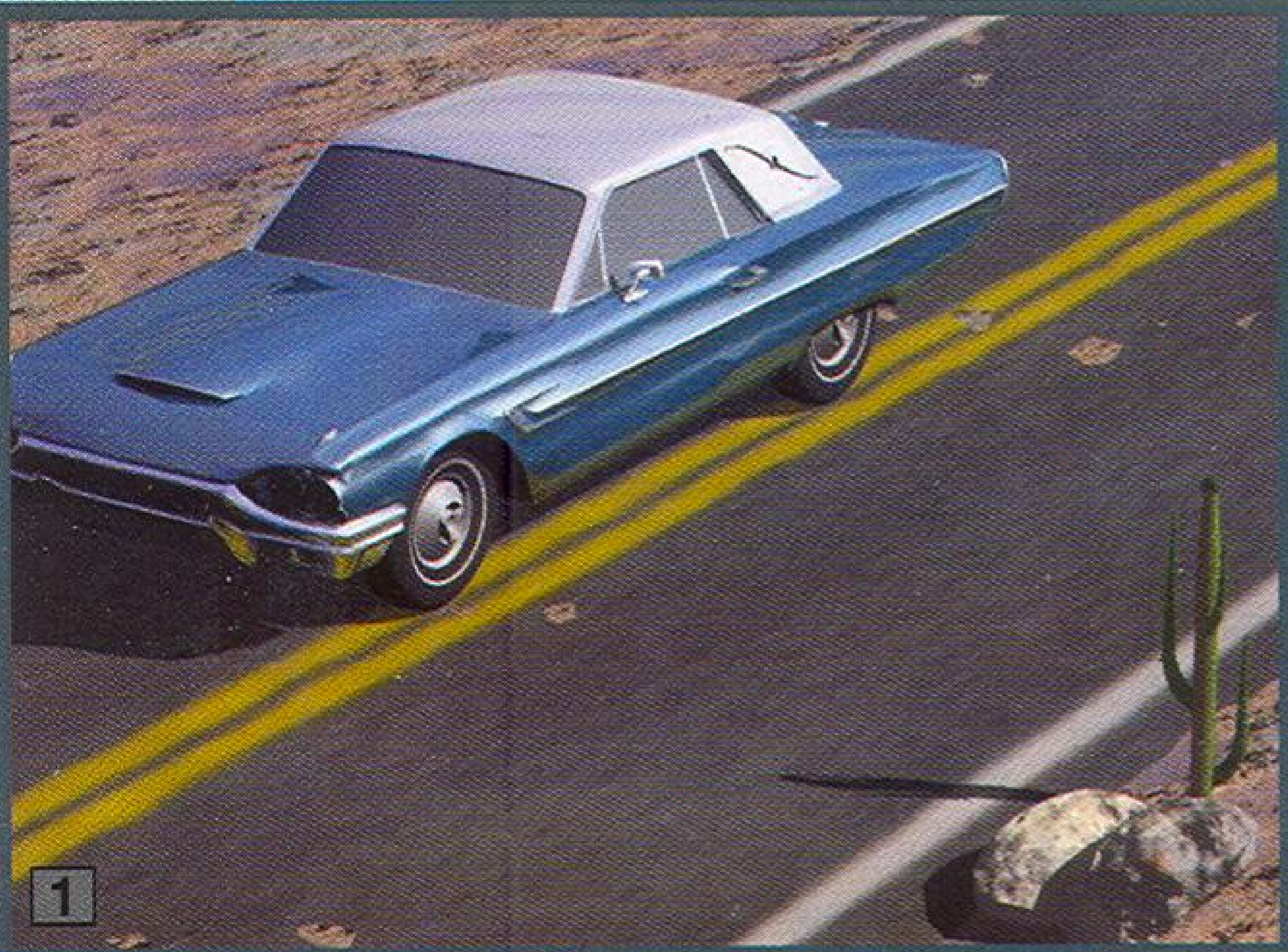
Manualul este suficient de gros încât să exprime încredere, începe bine, pe un ton mai puţin protocolar, însă apoi o dă în bară trecând la o exprimare profesorală şi greu de digerat. Cu toate acestea, începătorii se vor bucura să îl aibă alături, şi chiar şi cei experimentaţi au câte ceva de învăţat. Ar fi putut totuşi exista mai multe tutoriale, însă adevărul este că cele existente sunt destul de intuitive în ciuda numărului mic. De remarcat este faptul că la adresa http://www.caligari.com/products/tsx/Free/free.htm puteţi găsi o duzină şi ceva de plugin-uri gratuite, aşa numitele TSX-uri (trueSpace eXtensions) destul de utile, dintre care se remarcă: Material Generator de la Paladin Studios, care generează setări aleatoare pentru materialele procedurale, pemiţându-vă să le păstraţi pe cele care vă plac, şi Unwrapper de la Primitive Itch, care renderizează o imagine în plan a obiectului 3D, făcând posibilă alocarea precisă a texturilor.

Per total, schimbările sunt suficient de numeroase pentru o nouă versiune şi suficient de interesante cât să merite atenţia pasionaţilor de grafică 3D, chiar şi acelor care nu sunt fani trueSpace.

Detalii

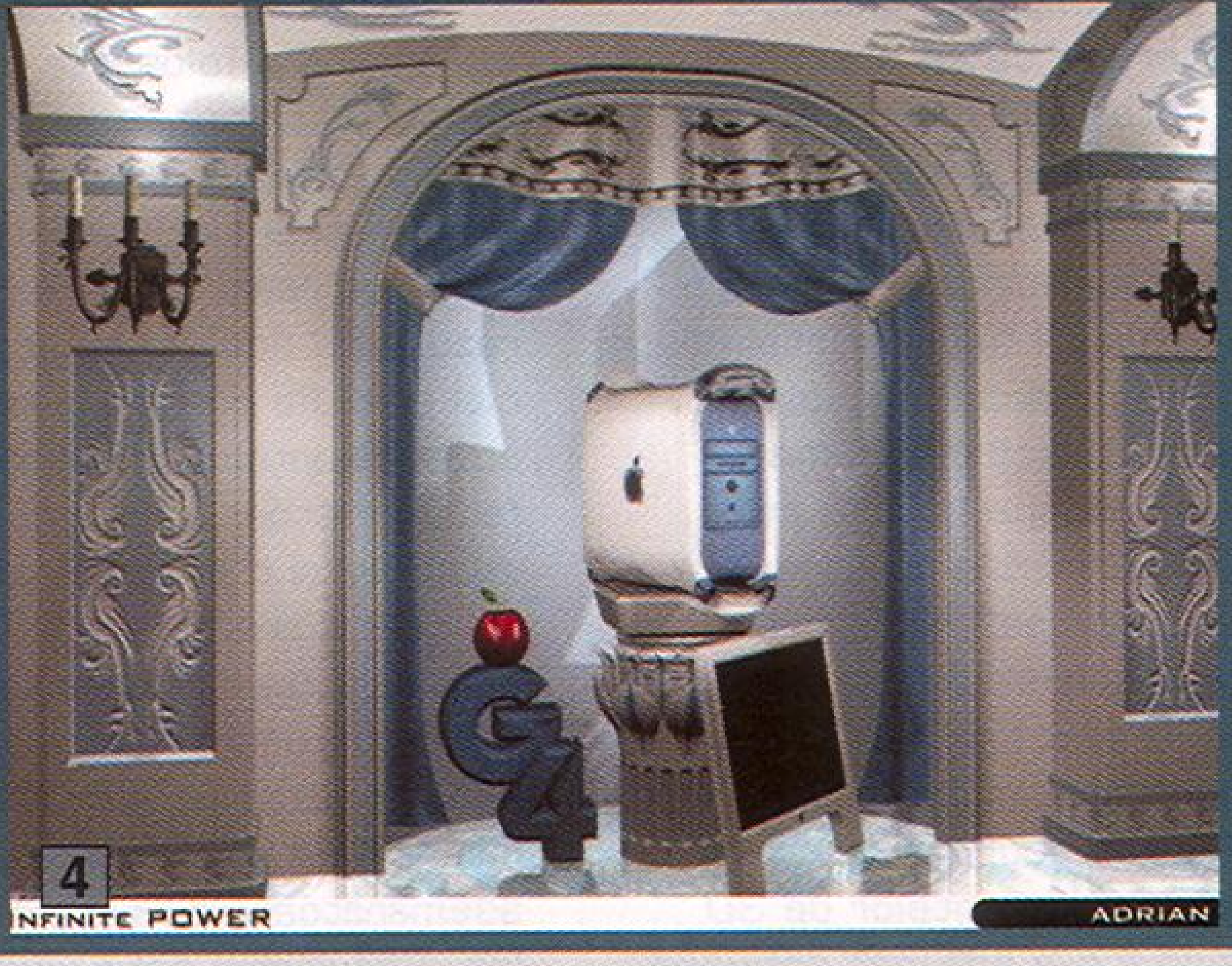
Producător	Caligari	
Distribuitor	N/A	
Telefon	N/A	
Preţ	795$	
Web	www.caligari.com	
Detalii tehnice		
	Procesor	Pentium III 500MHz
	Video	Direct 3D (T&L)
	Memorie	128 Mb
	Hard disk	200 Mb
Aprecieri		
+ pozitive	- suport T&L - numeroase module de export - editare de materiale în timp real - patru ferestre scalabile - shadere noi	
- negative	- apare după 3d studio max 4	
Verdict		8.9

Galerii Xtreme

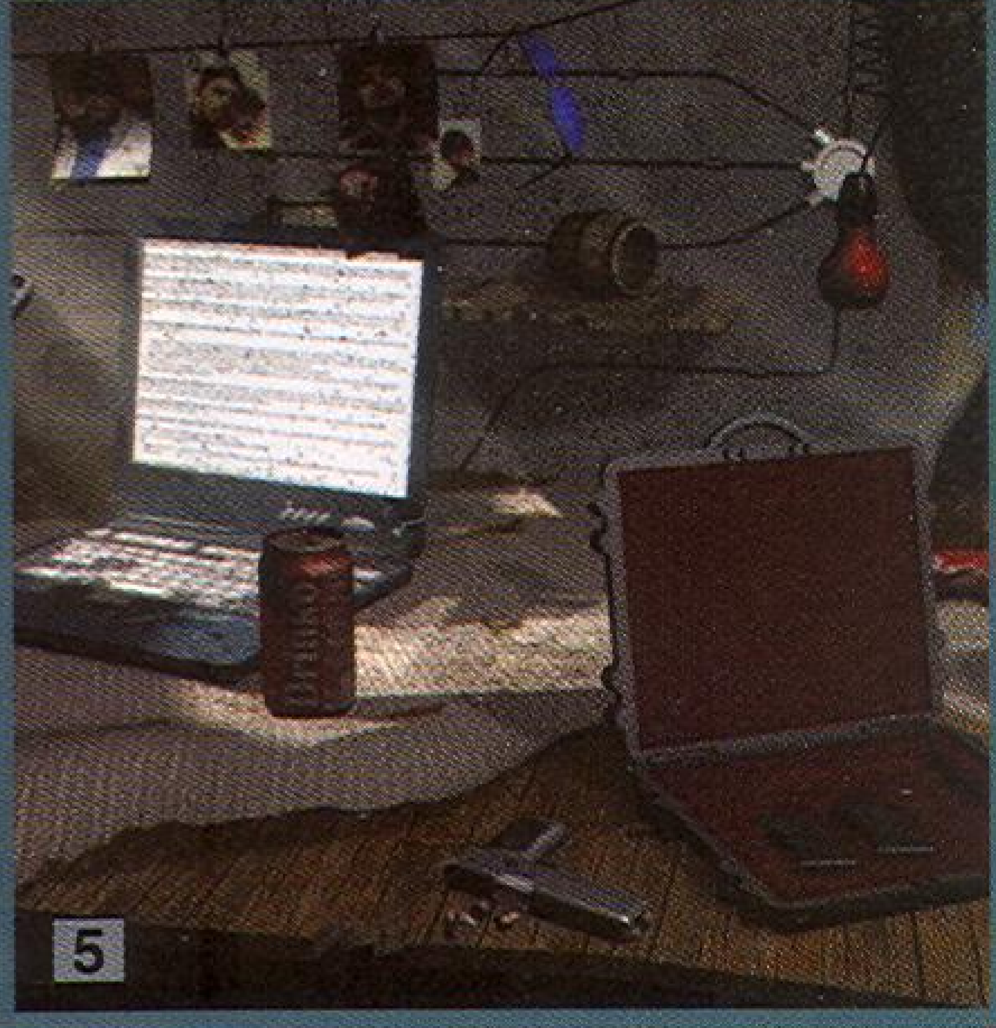

1


2


3



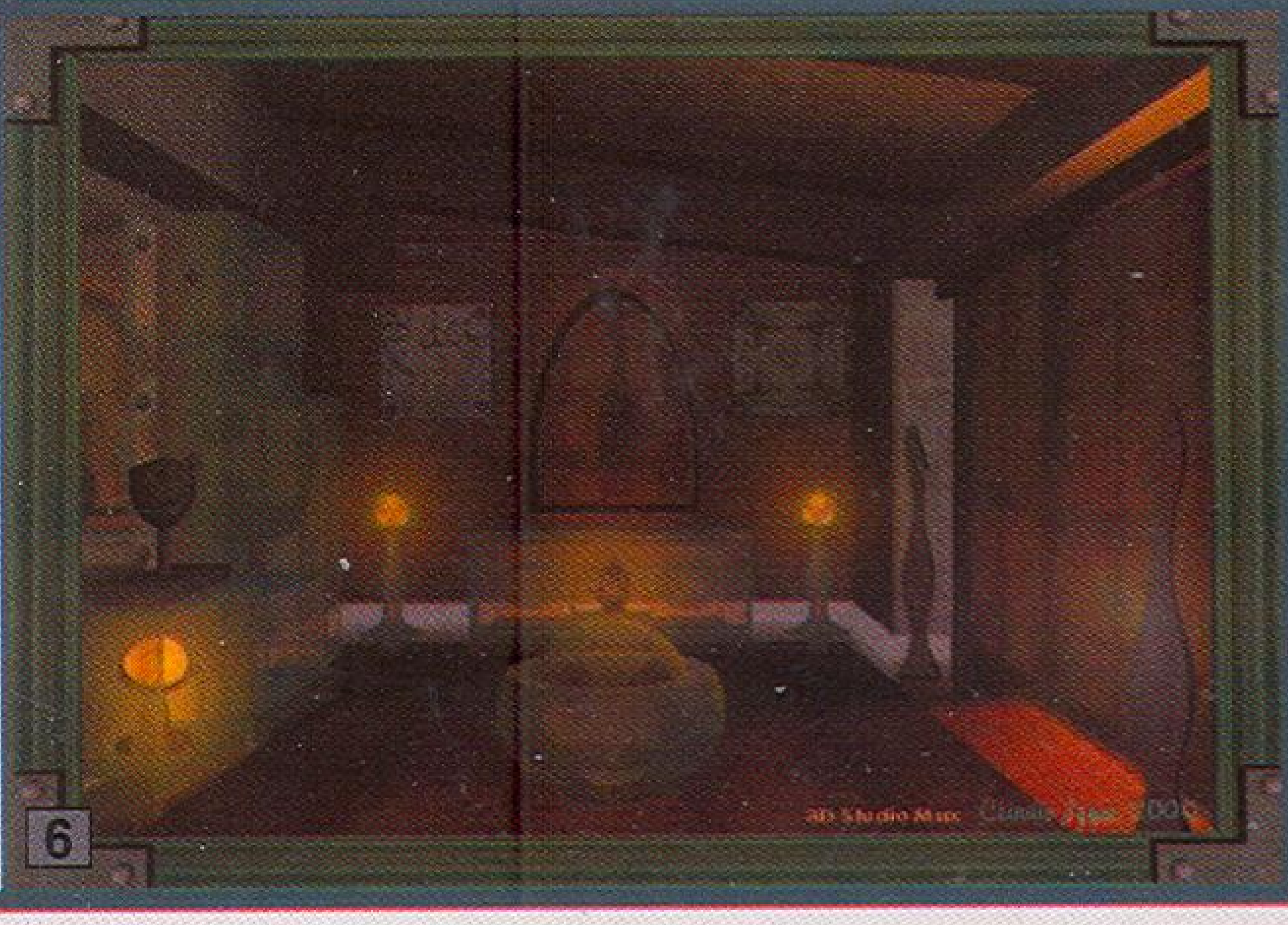
4


5

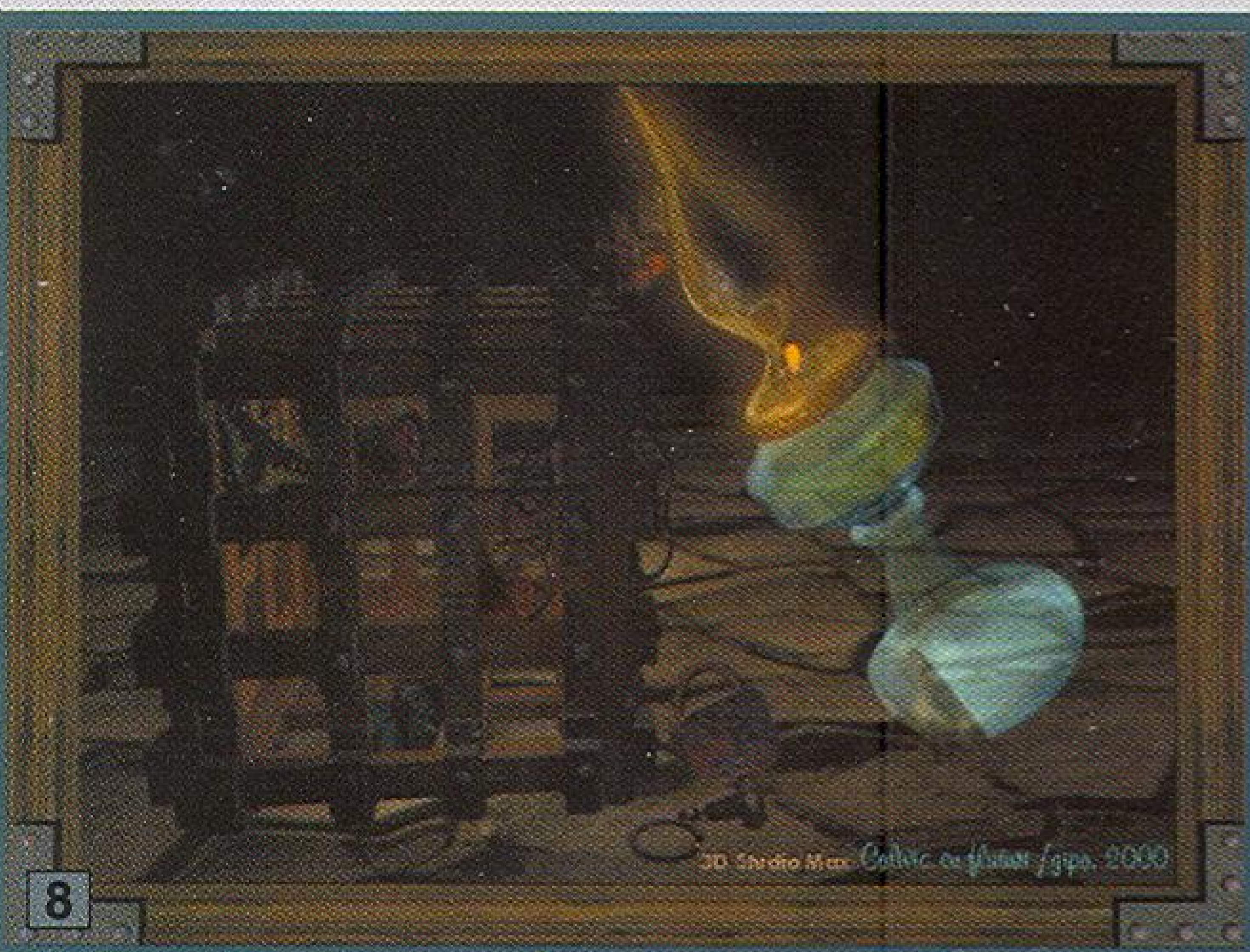
Filip Stamate - 1, 2
stamate_filip@hotmail.com
• Te descurci mai bine în Bryce decât alții dar asta nu înseamnă că trebuie să recurgi constant la folosirea de obiecte predefinite. Mai încearcă.

Adrian Lazăr - 3, 4, 5
ida3d@yahoo.com
• Imaginile tale sunt muncite și se vede atenția pentru detaliu. Totuși, excesul de forme rotunde și de obiecte cizelate dă un aspect de ...TrueSpace. Spui că modelele au fost realizate toate de tine în 3D Max. Scenele nu ne-ai spus în ce, dar am o bănuială... TrueSpace.

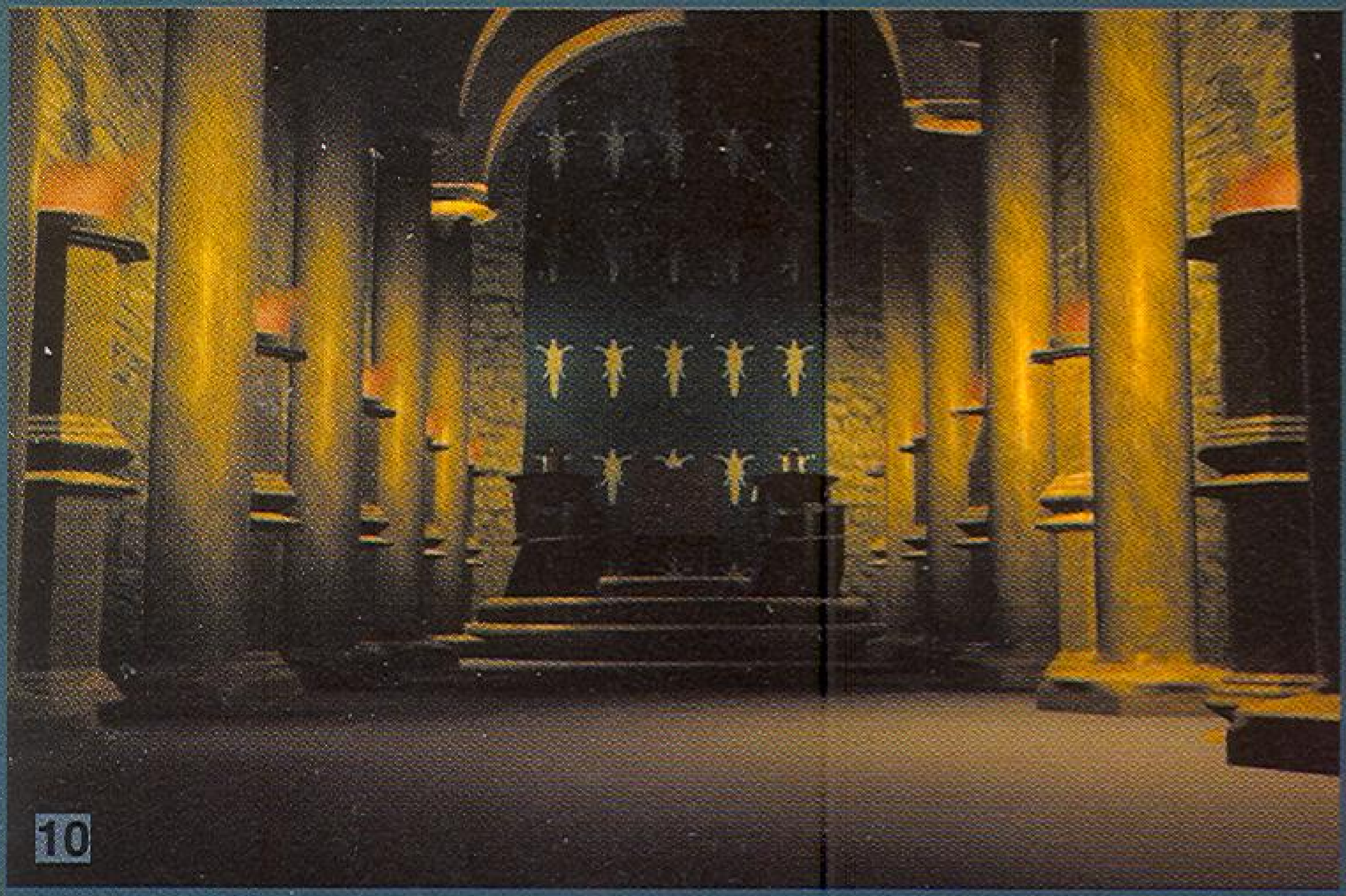
Radu Ivănescu - 6, 7, 8
snail mail
• O abordare originală, ramele și aspectul pictural fiind niște mici amănunte ce conferă stil imaginilor. Păcat că semnificația imaginilor transpare destul de greu, fiind nevoie de titluri pentru a le elucida.


6


7


8


9


10

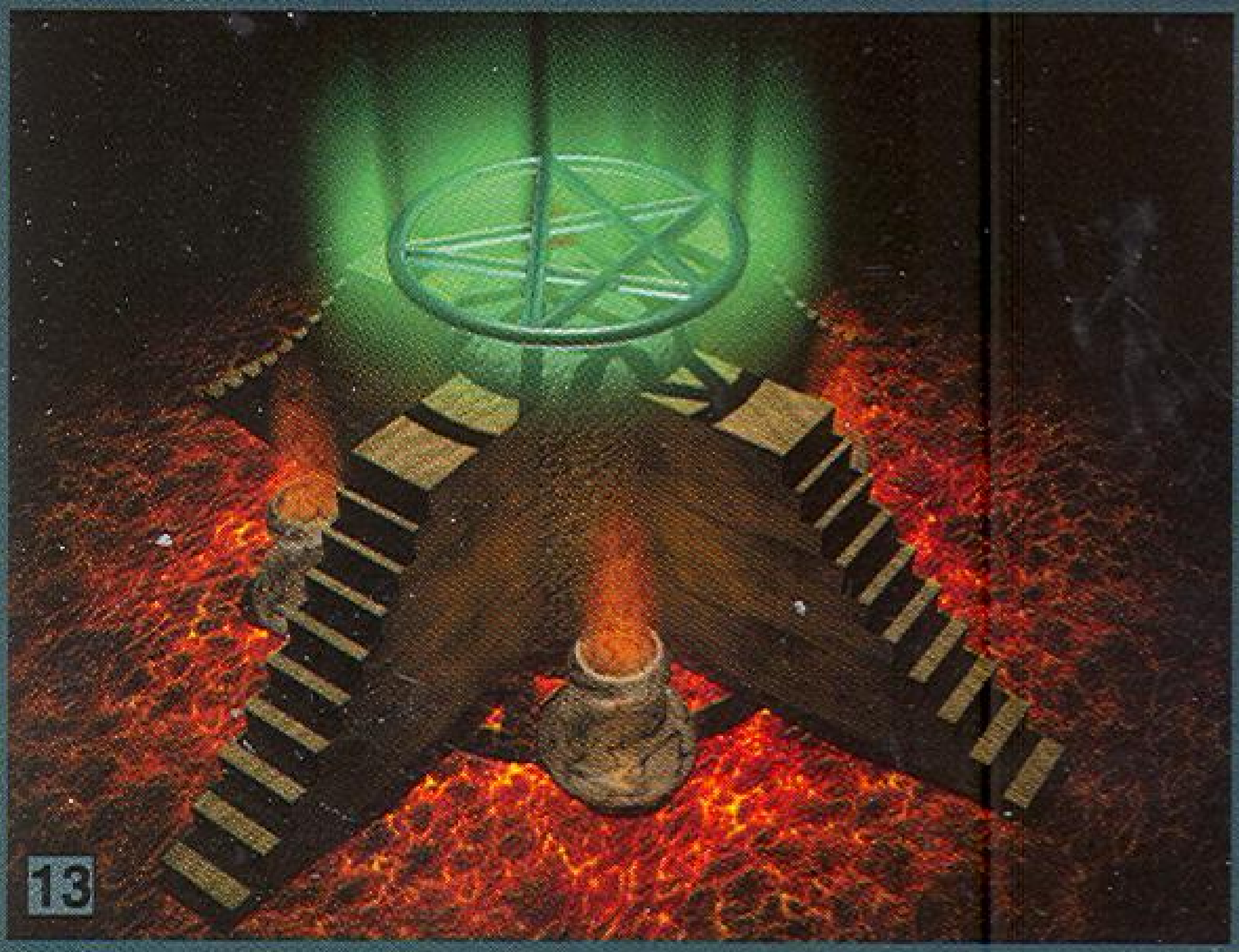

11

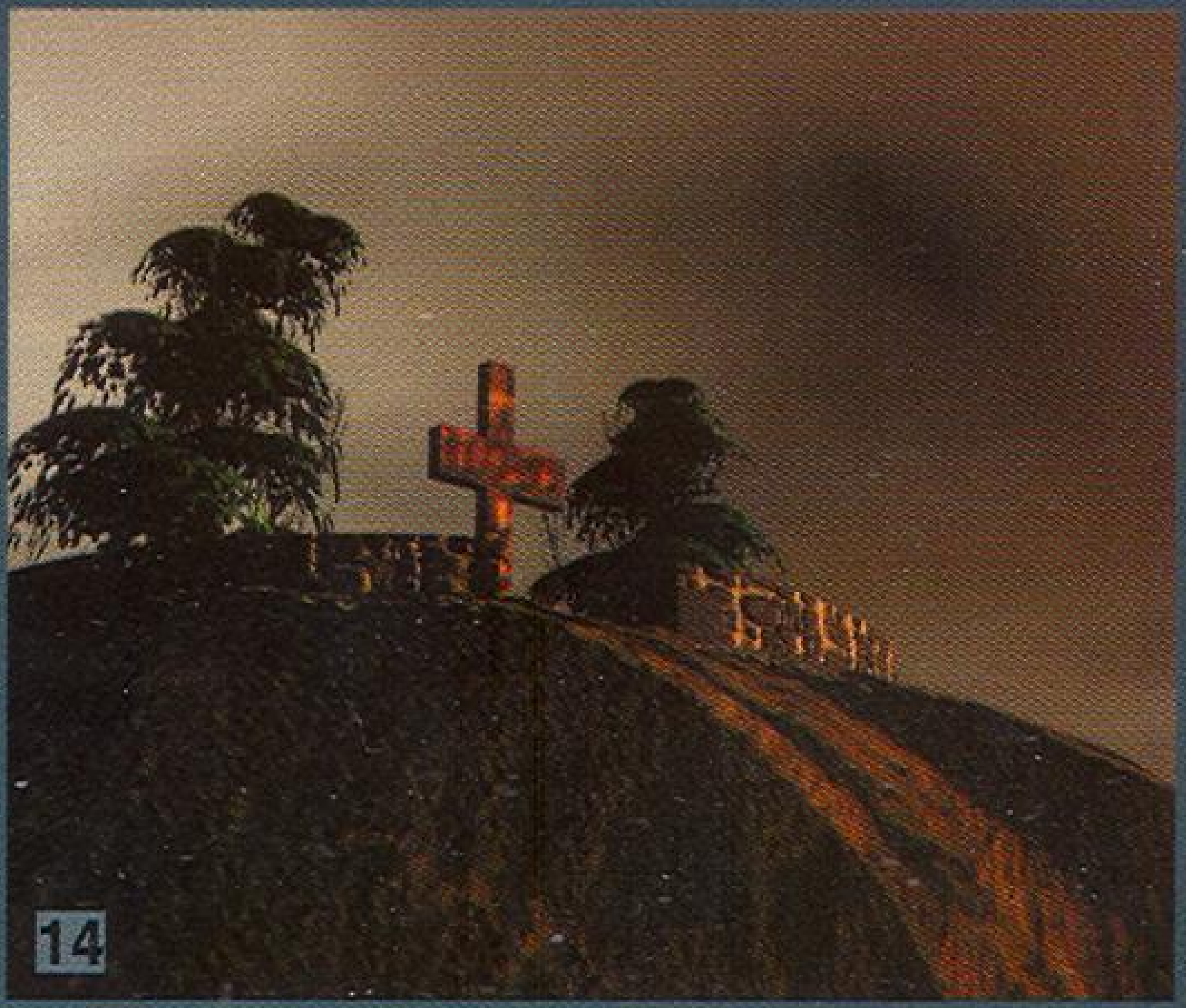

12

Teodor Popa - 9, 10, 11
snail mail
• Spaţiu... Am primit puţine imagini cu spaţiu pînă acum, şi de aceea am zis că merită să le băgăm în seamă. Şi nici nu sunt rău realizate... La cea cu Arthur am apreciat coloristica şi jocul de lumini.

Costin Novac - 12, 13
snail mail
• Imaginea cu obeliscul iese în evidenţă. Cea cu plantele subacvatice este destul de banală. Mai multă originalitate, nişte obiecte făcute de tine ar fi de ajutor.

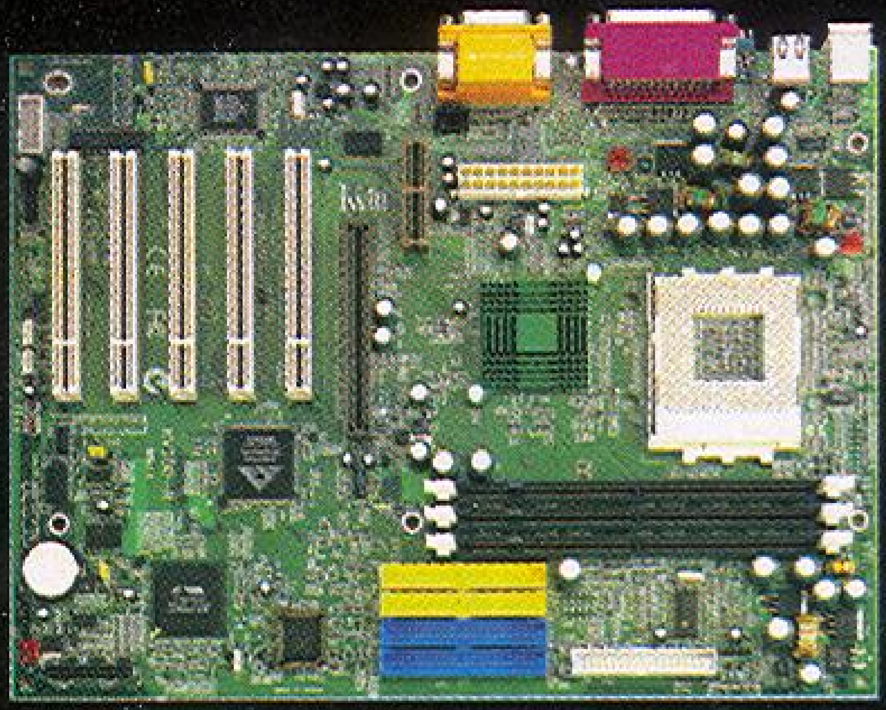
Drăghici Daniel - 14, 15
• Imaginile denotă o oarecare superficialitate. Le lipseşte o finisare mai migăloasă, un je ne sais pas quoi... Dar perseverează, căci ştii ce spune proverbul...


13

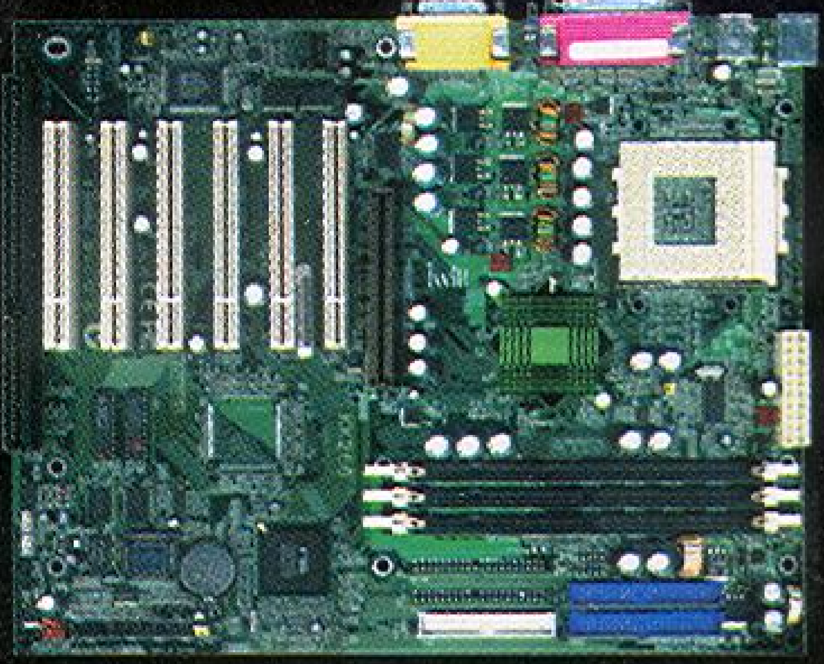

14


15

Duron/Thunderbird

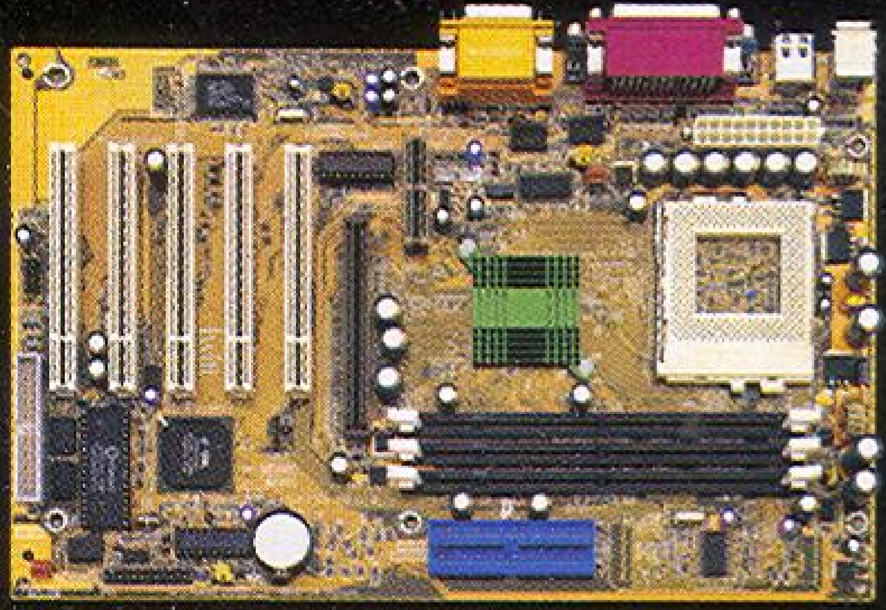


KV200/KV200R
Chipset KT 133
FSB 200Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)

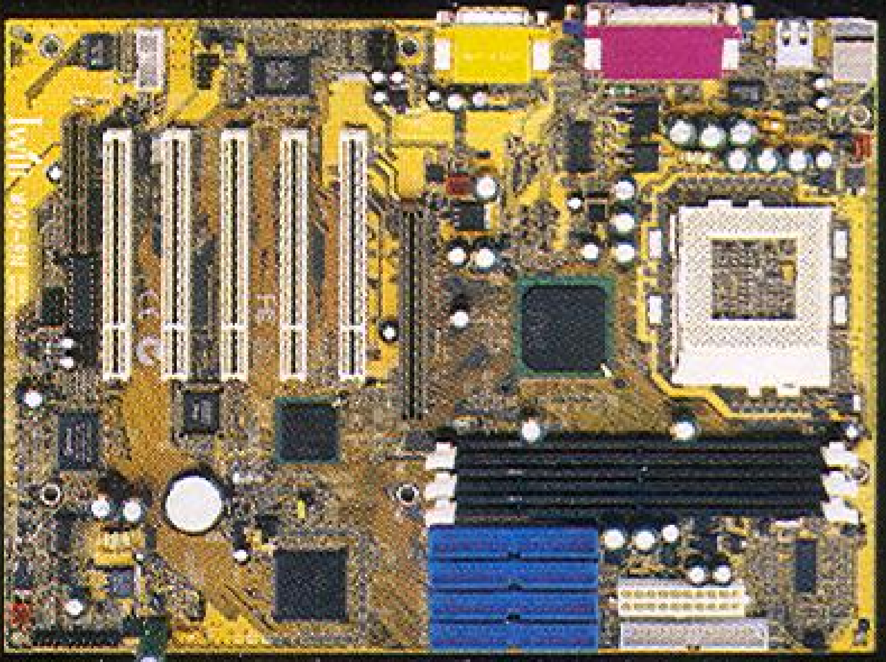


KK266/KK266R
Chipset KT 133A
FSB 266Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)

Celeron/Coppermine
Cyrix III




VX133
Chipset Via Apollo Pro 133A
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738



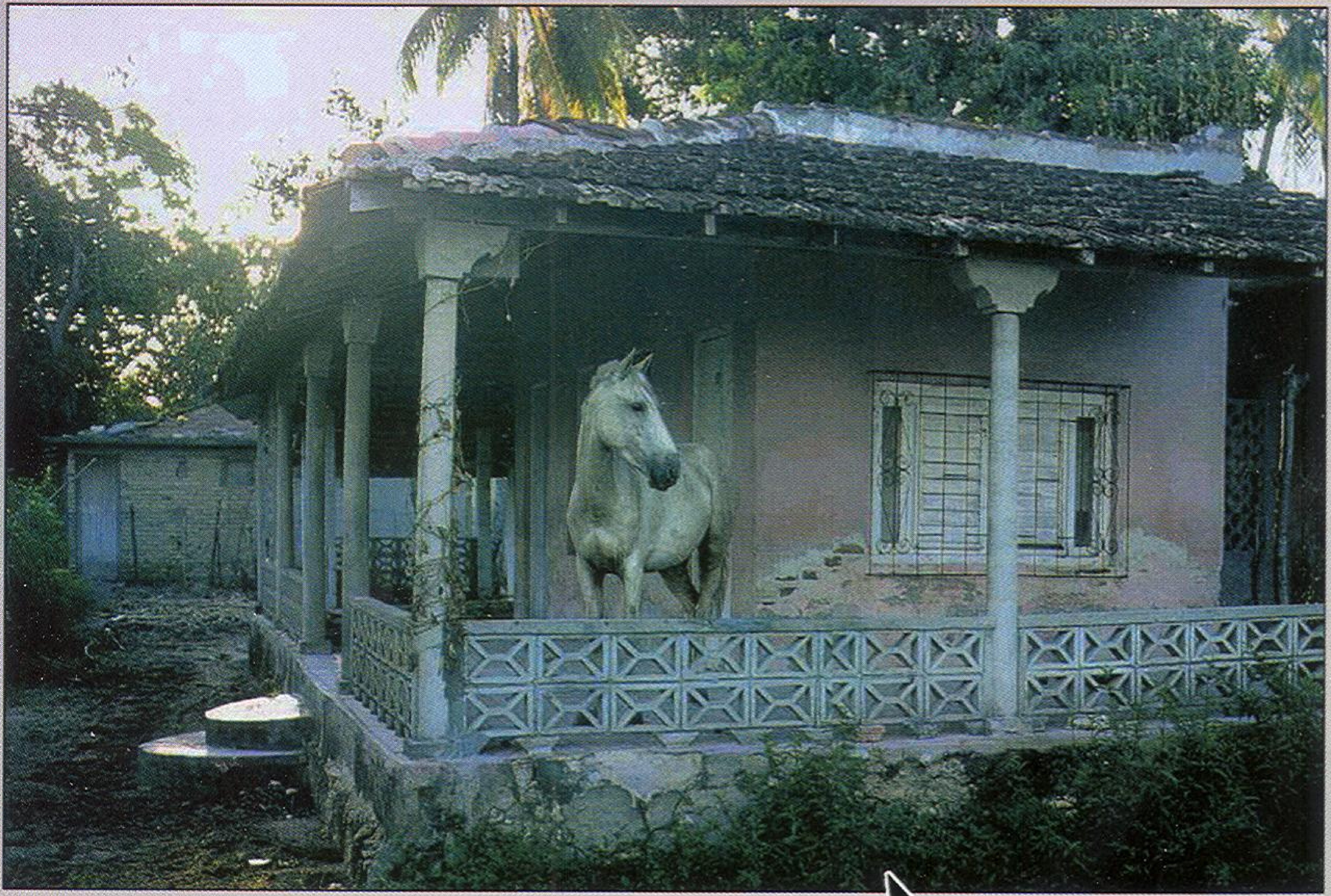
W02
Chipset Intel I815E
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738

Sk!n
M e d i a

Str.Puskin 18 Bucuresti 1
Tel/Fax: 01-231.50.97



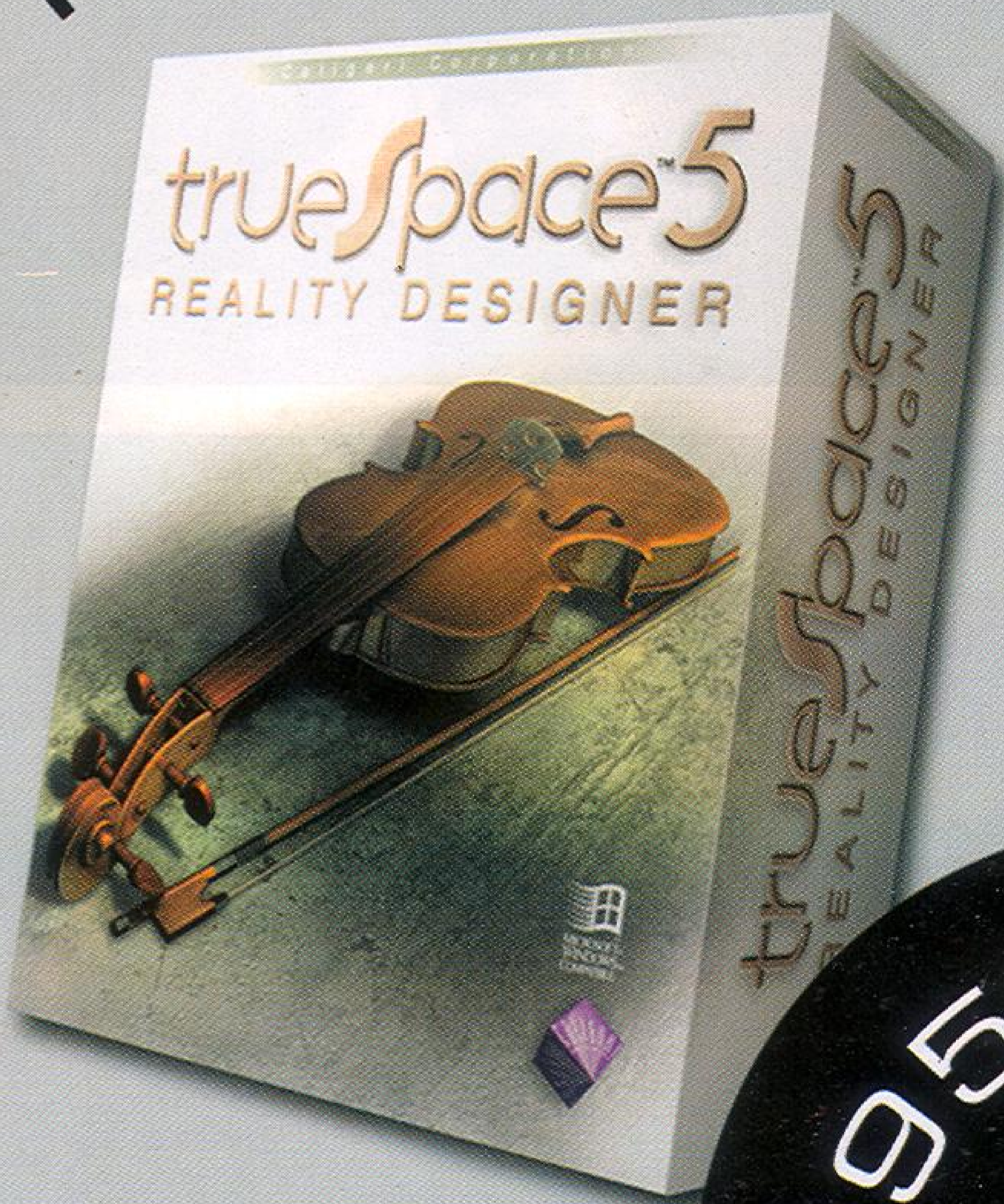
Redesenează realitatea!



În spiritul promovării spiritului artistic al românului cititor de XPC, ne-am hotărât să mai facem un concurs. Premiul: un pachet trueSpace 5.0 - Reality Designer în valoare de 795$. La așa premiu, așa pretenții. Filosofii spun că arta constă în imitarea creativă a realității, așa că vă vom supune din nou la un test de imitare a realității.

Trimiteți pe adresa redacț ia@xtrempc.ro o imagine creată într-un program de grafică 3D la alegere (sau de ce nu, într-un program de grafică 2D dacă vă simțiți în stare) care să aproximeze cît mai realist imaginea cu calul din pridvor pe care v-o punem la dispoziție. Imaginea trebuie să fie JPEG calitate maximă, raport de aspect 4:3, cel puțin 1024x768 pixeli, și trebuie să ne parvină cel tîrziu pe 15 iunie 2001. Pentru întrebări și lămuriri suplimentare vă stau la dispoziție adresa adrian@xtrempc.ro și topicul ce va fi deschis pe forumul XtremPC, la secțiunea Revistă. Mult succes.

Marele PREMIU



795$

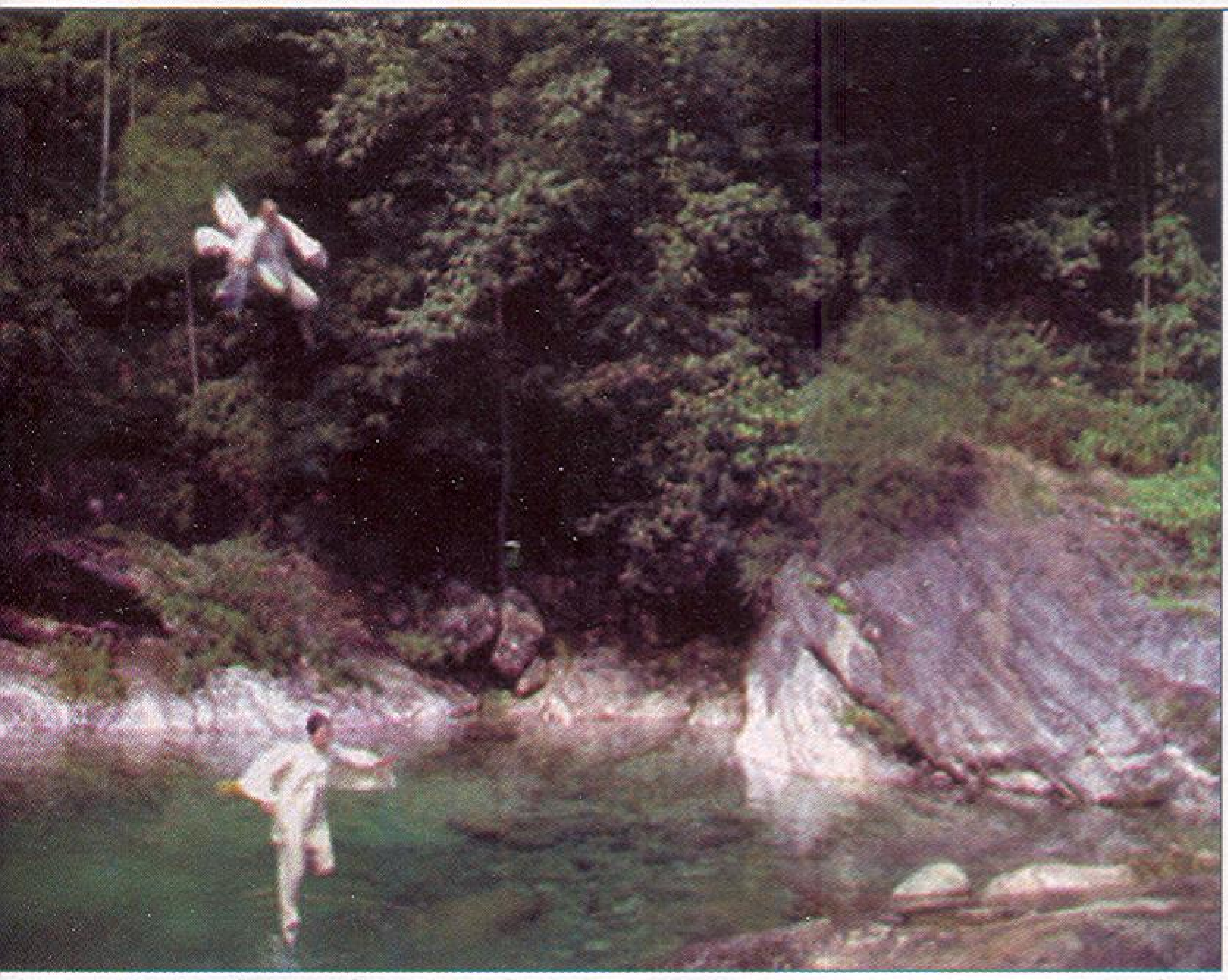
Efecte speciale

Cel mai profitabil domeniu multimedia



Magia vizuală în "Tigru şi Dragon"

Tip software: Efecte speciale • **Redactor:** Adrian Dorobăţ





Reuşind să adune unsprezece nominalizări la premiile Oscar, "Crouching Tiger, Hidden Dragon" este o surpriză de proporţii, apărut pe neaşteptate în topurile americane şi urcând către primele locuri ca o rachetă Discovery. Că ar fi putut lua premiul pentru efecte speciale şi cele pentru editare video şi costume este aproape o certitudine, însă era aproape sigur că se va alege cu un Oscar pentru cel mai bun film străin.

Filmul este realizat de Ang Lee (Sense and Sensibility), responsabil cu coregrafia fiind Yuen Wo Ping, acelaşi care a gândit scena de luptă dintre Morpheus şi Neo în Matrix, iar efectele speciale au căzut în sarcina lui Rob Hodgson de la Manex VFX, cei care au produs efectele speciale pentru acelaşi Matrix. "Crouching Tiger, Hidden Dragon" este o peliculă de succes ale cărei ingrediente principale sunt povestea romanţată bazată pe romanul omonim scris de Du Lu Wang înaintea celui de-al doilea război mondial, decorurile magnifice şi scenele de kung-fu în stil chinezesc, lăsate moştenire din generaţie în generaţie de la "Sora 13" încoace.

Cea mai importantă parte a efectelor speciale a fost eliminarea cablurilor care îi ţineau în aer pe actori, permiţându-le să lupte nebuneşte fără a părea afectaţi de gravitaţie. Acest aspect nefiind foarte complex, a fost acoperit de AsiaCine, aceiaşi care au construit nişte copaci artificiali printre crengile cărora să se lupte eroii. Într-o altă scenă, intitulată de producători "Moon Pool", eroii principali ies dintr-un dojo şi traversează suprafaţa unui lac fără să se scufunde. Pentru a realiza această secvenţă, echipa de efecte speciale a tras un cablu între capetele a două macarale aflate la capetele lacului, pe care a montat scripeţi. După aceea actorii au fost deplasaţi de muncitori care trăgeau de cabluri înainte şi înapoi. Rezultatul nu a fost mulţumitor, aşa că mişcările actorilor au fost filmate în studio şi apoi montate în background-ul filmat folosind inferno* şi Cineon, performanţa finală fiind mult mai estetică.

Manex a realizat înlocuirea feţelor dublurilor cu cele ale actorilor în unele scene, folosind motion-tracking şi Cineon, şi a adăugat săgeţi, steluţe ninja, panglici şi discuri tăioase create pe calculator în scenele kung-fu pentru a le face mai palpitante. Scânteile scoase de arme când se ciocnesc au fost augmentate pe calculator pentru a le creşte spectaculozitatea. Manex a mai adăugat de asemenea mici detalii CGI, cum ar fi păsări, nori, ploaie, şi printr-un tur de forţă, a transformat o mică vale din China într-o trecătoare din munţi. Oraşul Beijing a fost recreat în întregime pe calculator, folosind două picturi din secolul 18 şi o machetă construită la scara 1:15 la 20 de km de oraşul real.

Mai ceva ca în "Tăcerea mieilor"

Tip software: Efecte speciale • **Redactor:** Adrian Dorobăț

Bazat pe romanul omonim al lui Thomas Harris, apărut în 1999, **"Hannibal"** îl aduce din nou în prim plan pe psihopatul Hannibal Lector, care de data aceasta va fi mult mai sângeros și feroce în jocul de-a șoarecele și pisica, șoarecele fiind firește Clarice Starling, interpretată de data aceasta de Julianne Moore. pentru a aduce un plus de adrenalină, Hannibal Lector este urmărit și el de o fostă victimă, Mason Verger, care, desfigurat de psihopat, vrea să îl prindă și să îl desfigureze la rîndul său.

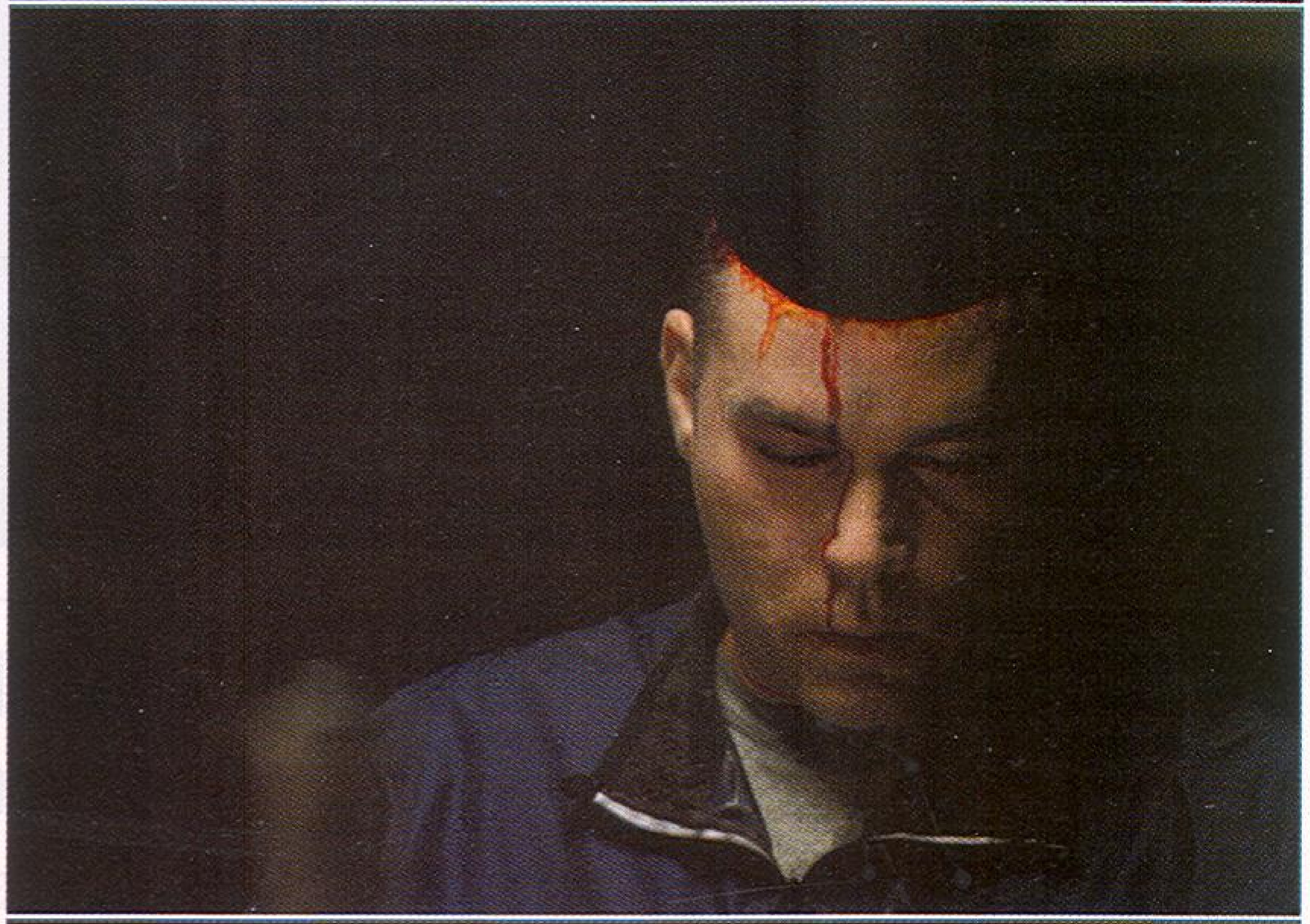
La realizarea efectelor speciale au participat două firme, The Mill și Captive Audience, primii responsabili pentru efectele speciale din "Gladiator", care au reușit să realizeze împreună una dintre cele mai oripilante scene care poate fi văzută pe micul sau marele ecran: la finalul filmului, Hannibal îi taie calota craniană unui agent FBI corupt și îi mănâncă creierul. Agentul FBI Paul Krendler, interpretat de Ray Liotta, este drogat, dar conștient pe parcursul operațiunii și chiar face greșeala să se înfrupte din propria materie cenușie.

Pentru a realiza scena, echipa de efecte speciale de la The Mill s-a folosit de filmări ale lui Liotta și Hopkins, filmări ale unei păpuși în mărime naturală care îl reprezenta pe Liotta, filmări ale background-ului și imagini create pe calculator. Păpușa a fost creată special pentru această filmare dintr-un silicon special, putea să clipească, să își întoarcă capul și avea mimică facială. În plus, toate caracteristicile puteau fi controlate de la distanță, pentru acest lucru fiind angajați trei păpușari. La filmarea scenei s-a folosit o combinație între elemente: stabilirea poziției capului lui Liotta în frame-uri în *combustion, construirea unui cap 3D și apoi crearea unor poziții de filmare virtuale pentru momentele în care se vedea creierul. Acesta nu a fost realizat doar pe calculator, existând și o versiune reală prelevată de la o vacă (să sperăm că nu de la una nebună). Datorită mișcărilor actorului, specialiștii de la The Mill au avut foarte mult de muncă la îmbinarea obiectelor CGI (creierul) cu actorul propriu-zis, care a fost ras în cap și vopsit în verde pe țeastă pentru ca bucățile suplimentare să poată fi eliminate. Mason Verger a fost și el obiectul unei transformări spectaculoase, care a ținut însă doar de machiaj. Captive Audience a mai creat și un bebeluș mecanic, precum și un porc mistreț de aceeași natură, care a fost reprodus artificial de 4-5 ori pentru a crea o mică turmă.

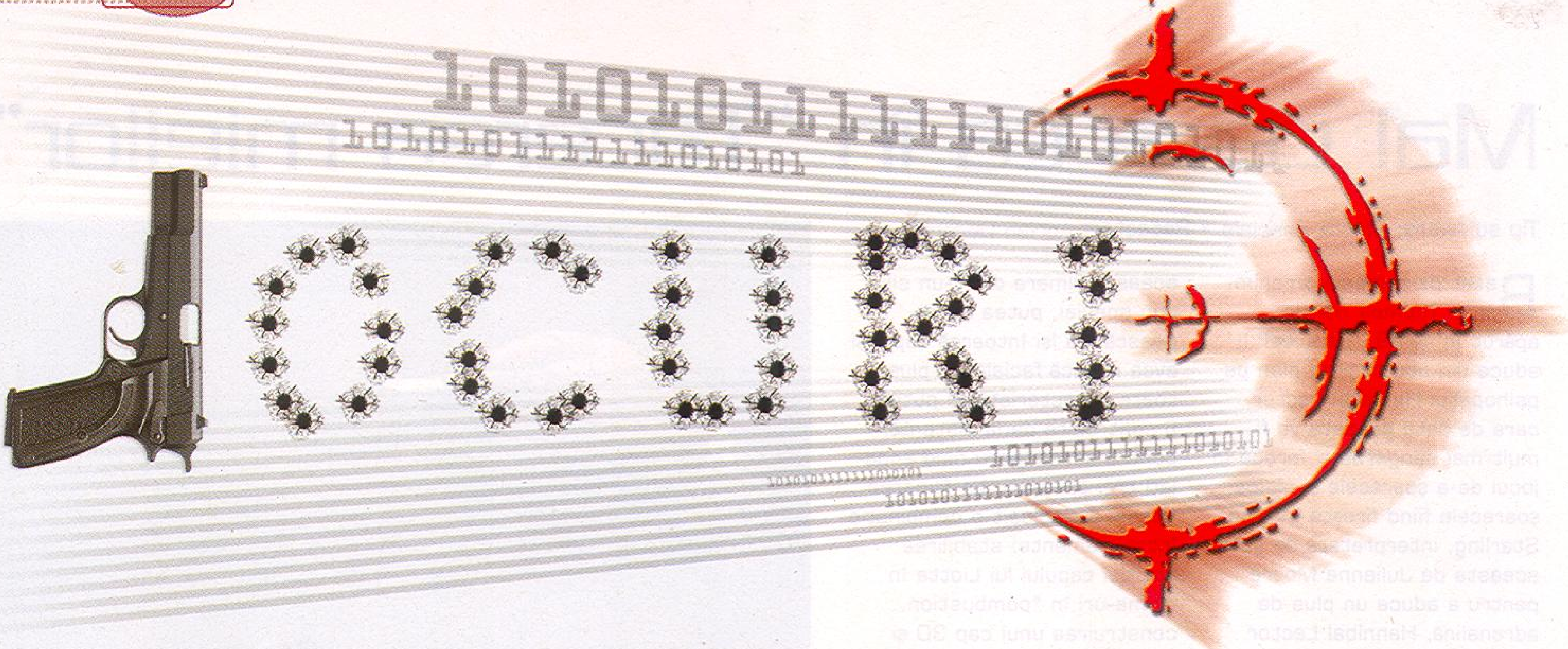
La terminarea filmărilor, cel mai terifiant lucru pe care și-l amintesc producătorii este că deveniseră obișnuiți cu vederea creierului crud la 9 dimineața.







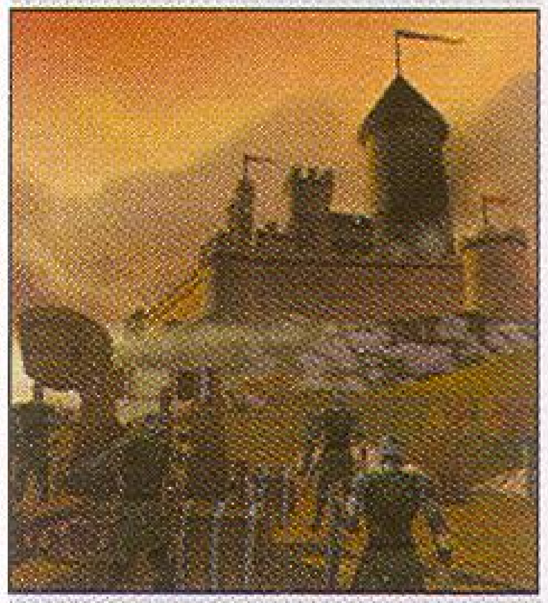




Pe scurt

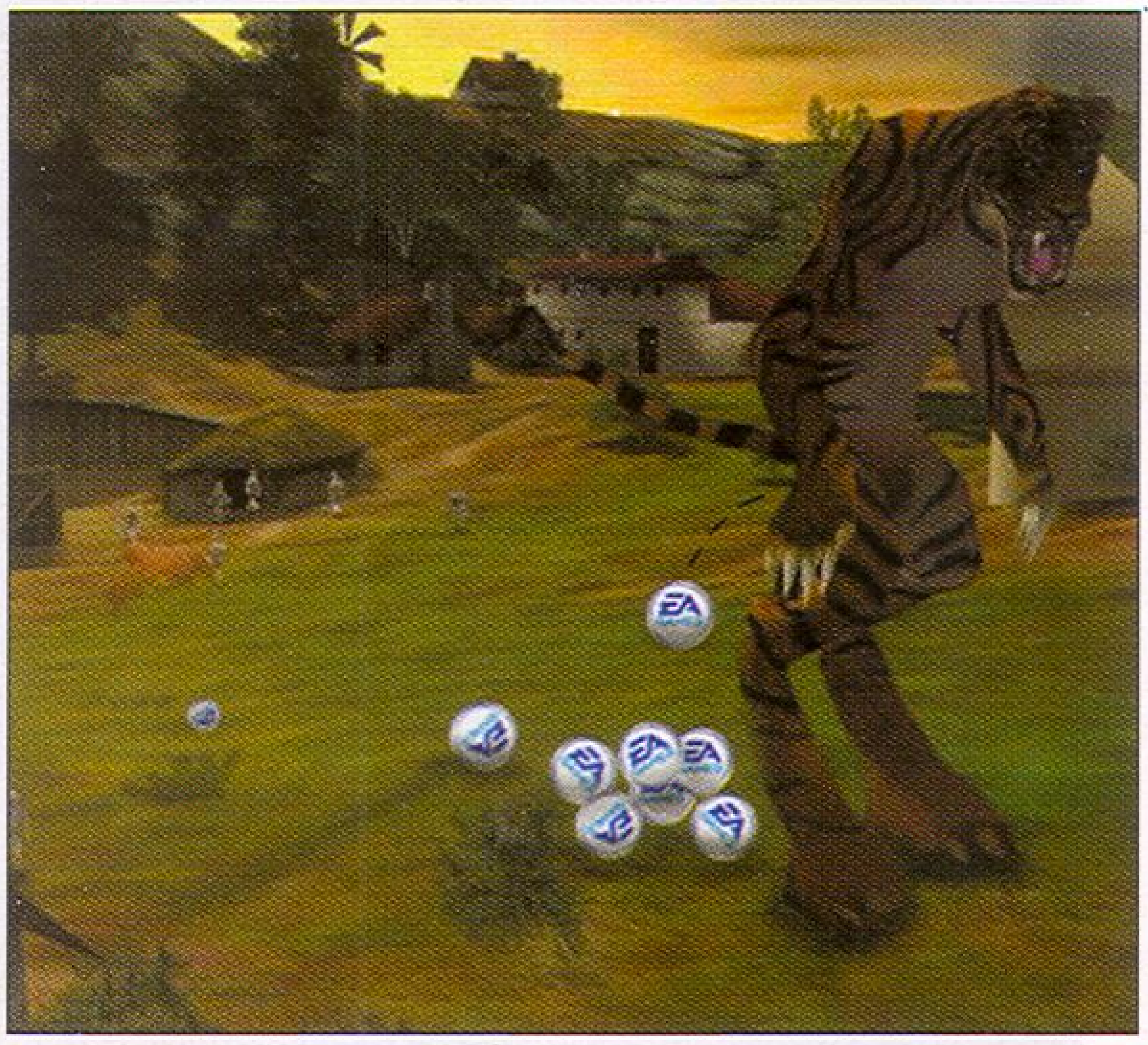
Robin Hood și gașca lui

Cinemaware intenționează să producă Robin Hood: Defender of the Crown pentru PC, PS2 și Xbox. Jocul va fi bazat pe jocul Defender of the Crown lansat în 1986 pe Commodore Amiga, care, convertit pentru diverse console, s-a vîndut în peste 1 milion de copii în lumea întreagă. Jocul îl pune pe



jucător în rolul lui Robin Hood, care trebuie să îl învingă pe Prințul John (sau Ioan), să îl salveze pe Richard Inimă-de-leu și să reunească Anglia sub domnia acestuia folosindu-se de dueluri cu sabia, asedii și lupte călare

Detalii: www.cinemaware.com



Probleme cu Black&White

SAU O MANEVRĂ ANTIPIRATERIE?

Se pare că Electronic Arts a trimis din greșeală copii beta ale Black and White la vânzătorii retail și acum în urma unor reclamații primite online la www.planet-blackandwhite.com neagă vehement acest lucru. Conform zvonurilor, unele dintre fișierele din versiunea finală au fost înlocuite accidental cu fișiere din versiunea beta. Utilizatorii îngrijorați că au cumpărat o versiune beta în locul uneia finale pot contacta EA pentru a-și lua banii înapoi sau pentru a le fi înlocuită.

Detalii: www.planetblackandwhite.com

Start problematic pentru Tribes2

NU VĂ GRĂBIȚI FOARTE TARE

După ce că data de lansare pe piață a mult așteptatului joc a coincis cu ziua păcălelilor, multe alte probleme au stricat fericirea celor care abia așteptau să intre într-un meci multiplayer: peste 15.000 de persoane s-au înregistrat în doar 24 de ore, încă de trei ori pe atâția întâmpinând probleme în această privință. Pentru a permite fluxului enorm de doritori să se înregistreze, anumite facilități din joc trebuie să fie dezactivate. De asemenea au existat probleme legate de unele plăci video, care aveau ca rezultat bug-uri în joc și dificultăți în redarea filmului introductiv. Unele bug-uri au fost reparate deja prin primul patch.

Detalii: **www.tribalwar.com**

Ghidul autostopistului intergalactic

CUM SĂ CĂLĂTOREȘTI GRATIS CU OZN-UL

Publisher-ul suedez Pan Interactiv a anunțat într-un comunicat de presă că pregătește un joc bazat pe faimoasa carte a lui Douglas Adams "The Hitchhiker's Guide to Galaxy" , care va fi un third person action/adventure în stil Tomb Raider, ce va păstra caracterele și umorul care au făcut ca romanul să fie atît de apreciat. Precedente există, Digital Village producând acum cîțiva ani Starship Titanic, un film interactiv Quick Time VR, bazat pe romanul omonim al lui Douglas Adams. Jocul respectiv nu a înregistrat un succes deosebit la public, în ciuda numărului mare de fani ai lui Douglas Adams.

Detalii: www.paninteractive.se



Morții malefici ne invadează din nou

CEI BENEFICI STAU LA LOCUL LOR



Bazat pe filmul deja clasic "Evil Dead" din 1982, cu Bruce Campbell în rolul principal, jocul "Evil Dead: Hail to the King" îl va sili pe eroul nostru favorit Ash să înfrunte din nou hoardele de morți vii. Decoruri în 24 de biți, vestigii ale umorului original, voice over realizat chiar de Bruce Campbell, arme upgradabile, mișcări cinematice ale camerei caracteristice filmelor horror și multe alte detalii ne sunt promise. Jocul va apărea în partea a doua a acestui an.

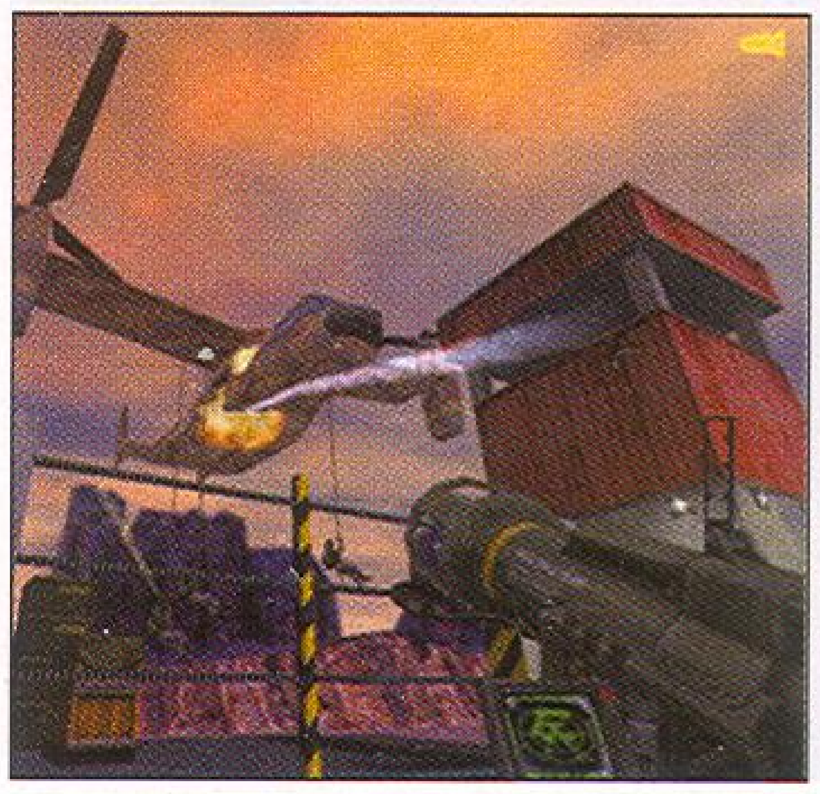
Detalii: www.evildeadgame.com

Nu chiar Half Life 2

ALBASTRU DE METILEN

GearBox Software speculează apetitul insațiabil al fanilor Half-Life pentru continuări ce pot fi terminate într-o zi și un pic, anunțând că se apropie de sfîșit cu lucrul la Half Life: Blue Shift. Jocul va fi stand alone, neavând nevoie de Half Life-ul original pentru a rula, iar personajul principal va fi un polițist însărcinat cu securitatea din complexul științific Black Mesa. Veți vizita zone rămase neexplorate în Half Life și Opposing Force (mai există așa ceva?) și vă veți minuna de AI-ul mult lăudat al inamicilor. Blue Shift va fi însoțit de Opposing Force și de un HD pack care va upgrada toate versiunile de Half Life la varianta high definition, cu texturi, animații și modele mai detaliate. Jocul va fi disponibil în iunie anul acesta.

Detalii: www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift/

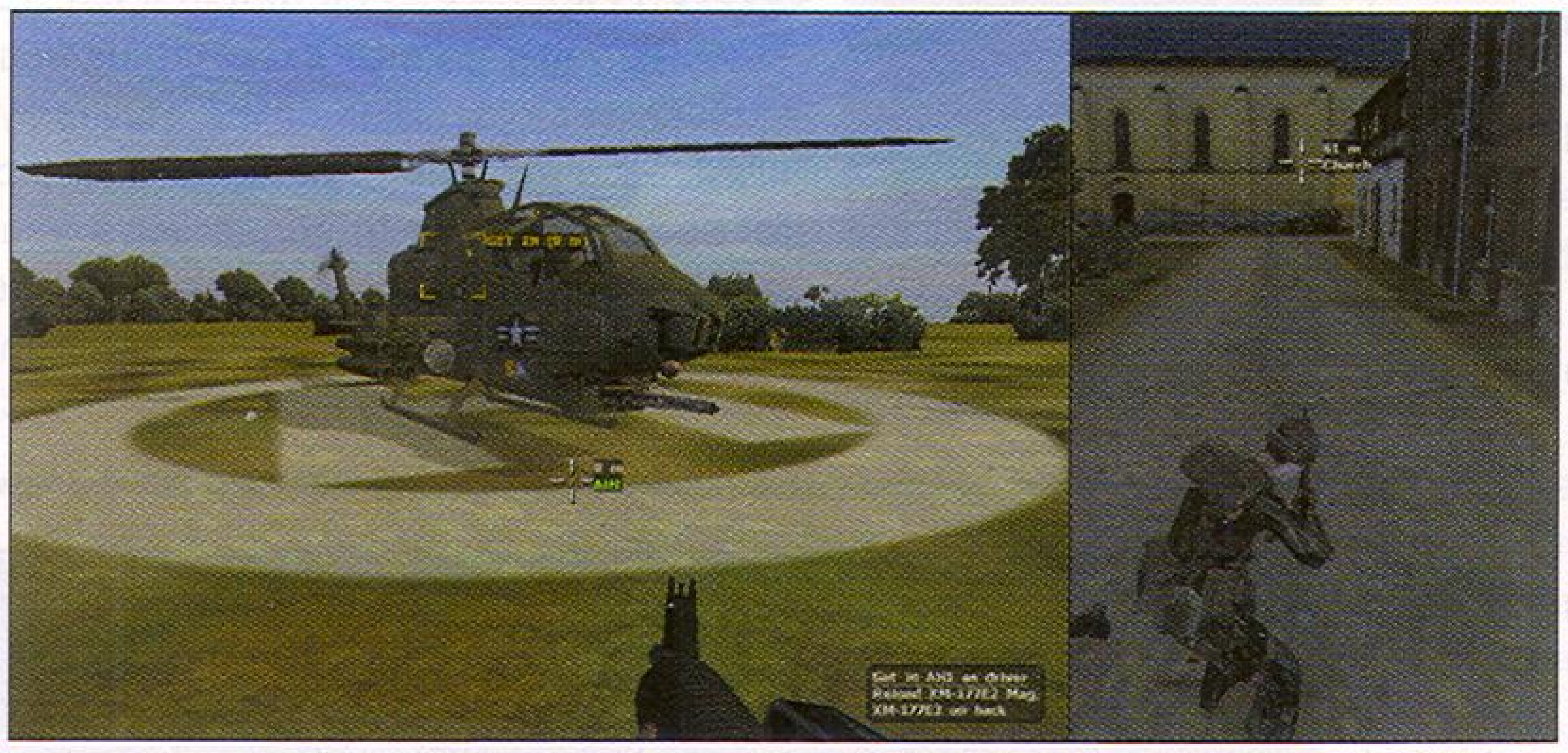


Noutăți despre Operation Flashpoint

VA FI DOBORÎT COUNTER-STRIKE DIN TOPURI?

După un demo care ne-a stârnit apetitul, am pândit chiar și cele mai mici detalii despre simulatorul tactic militar al vecinilor noștri cehi. Iată două noi screenshot-uri care să vă mențină interesul pînă cînd vă vom putea oferi un review.

Detalii: www.flashpoint1985.com



Beta test pentru add-on-ul de DiabloII

ÎNCĂ MAI EXISTĂ OAMENI CARE ÎL JOACĂ

Blizzard a anunțat că din 4 aprilie va începe înscrierile pentru testarea lui Lord of Destruction, continuarea de la Diablo II. Beta testul se va desfășura pe Battlenet și singurul lucru ce va lipsi din beta vor fi scenele cinematice finale. Înscrierile sunt limitate la cetățenii americani și canadieni, posesori ai versiunii originale de DiabloII.

Detalii: www.blizzard.com/inblizz/d2xbetafaq.shtml



Pe scurt

Add-on pentru Baldur's Gate

Black Isle Studios a lansat deja site-ul pentru Baldur's Gate 2: Throne Of Bhaal. Acolo puteți găsi un rezumat al intrigii, ce va fi introdus nou, precum și screenshot-uri. Conform declarațiilor producătorilor, caracterele vor putea evolua pînă la nivelul 40, nivelul maxim de experiență ce poate fi atins fiind 8 milioane de puncte. vor mai fi vrăji noi (Wish, Bigby's Hand) o mulțime de questuri, locații și inamici misterioși, precum și un nou caracter, Wild Mage.



Detalii: www.interplay.com/bg2throne/

David Beckam semneaza un contract cu Rage

Jucătorul de la Manchester United va fi personajul principal într-o serie de jocuri, evident despre fotbal, jocuri ce vor fi produse de Rage Interactive. Contractul este pentru o perioadă de trei ani și primul joc bazat pe licența asupra numelui lui David Beckam va apărea de Crăciun în această iarnă

Detalii: www.rage.com

Editorial



Dragoș Inoan

Paginile de web au avut un început timid, dar au crescut repede, ajungând numai in câțiva ani să fie confundate cu internetul în sine. Paginile acestea se împart (după cum văd eu) în 3 categorii: pagini personale, pagini informative sau pagini de comerț. Cele informative se împart în pagini de noutăți înnoite de câteva ori pe zi, pagini înnoite o dată pe zi sau o dată la câteva zile, pagini actualizate din an în paști și revistele de jocuri online românești (nu de jocuri online, ci reviste online). Această ultimă categorie este un specimen interesant. Ea cuprinde câteva site-uri variabile calitativ. În ele realizatorii (de regulă între 15-17 ani) inspirați probabil de revistele pe hârtie vor să facă un serviciu comunității și să ofere noutăți între aparițiile revistelor sus amintite. Rezultatul însă este .. prezentări de genul "Quake 3 e cel mai marfă joc pentru că e quake si e al treilea", "Ultima noutate, Unreal Tournament 2!" și, la secțiunea de hardware "La OpenGL, nVidia e pe spate". Toate acestea venite dintr-un exces de zel și entuziasm, lipsă de informare și pricepere. Văzând apoi că pagina nu prea le merge, zeloșii webmasteri pornesc cruciade publicitare pe forumurile de discuție, mascate subtil sub mii de topicuri care nu conțin decât un link către pagina lor. Ceea ce nu știu ei este că nu cantitatea (care dă spre lamerism) atrage vizitatori la o pagină, ci calitatea.

Editorial

Site-urile lunii

Stiri

Ultima Online nu mai este

Electronic Arts anunță oprirea producției la Origin Worlds Online (UO2) pentru a se putea concentra mai mult asupra lui UO1. Cu această ocazie mai bine de 75 de angajați Origin au fost concediați. Richard Garriot a declarat că aceștia nu vor rămâne șomeri,el urmând să se întoarcă în lumea jocurilor.

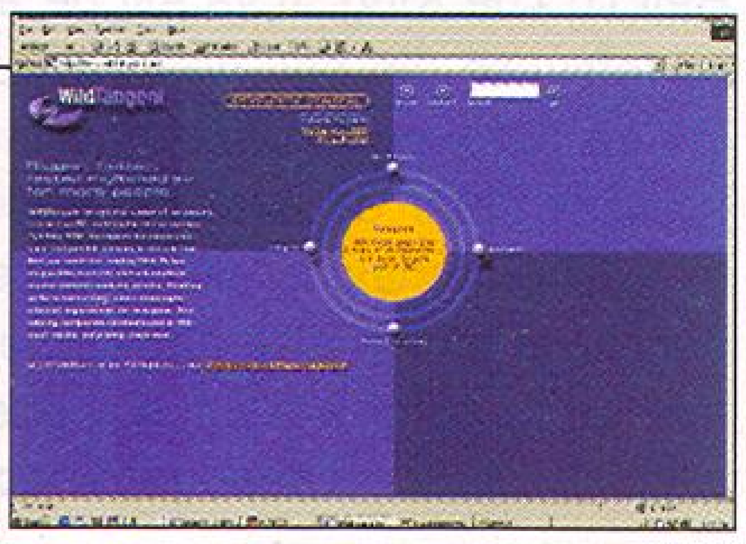
Lithtech 3.0

Motorul grafic de la Monolith a ajuns la versiunea 3.0. El va rula pe Windows, Playstation 2 și Xbox. Deocamdată s-au anunțat două jocuri care vor fi produse cu acest engine: Shogo 2 si Torn.

Stiri

Agenda Web

www.wildtangent.com



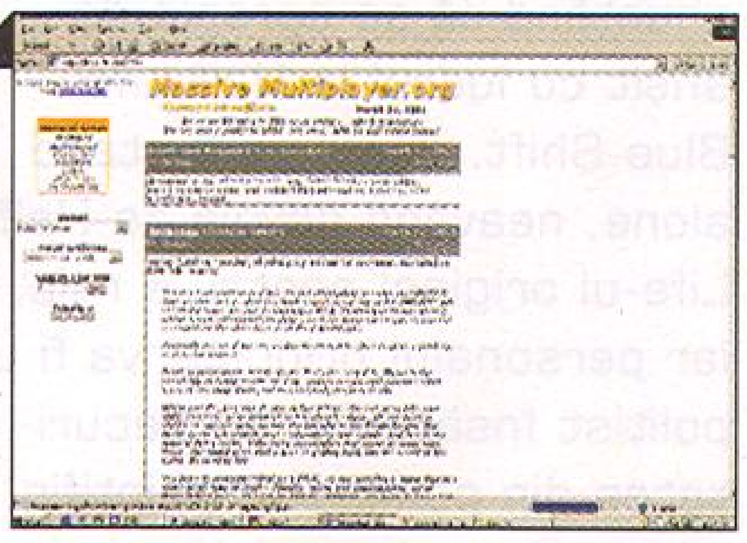
Wildtangent e o companie destul de mică, dar care promite mult. Tehnologia dezvoltată de ea, numită WebDriver,permite crearea jocurilor 3D de aproape orice tip jucabile prin intermediul browserelor web. Aici pot fi găsite câteva demouri tehnologice sub diferite forme (pluginuri winamp, etc), precum și un joculeț demonstrativ.

www.rpgvault.ign.com



RPGVault este portalul RPG-urilor al rețelei IGN. Acesta găzduiește multe site-uri dedicate RPG-urilor ca Anarchy Online, Everquest, Asheron's Call. Cele mai interesante știri de pe site-urile găzduite pot fi găsite și aici. Dacă aveți nevoie de o privire de ansamblu asupra RPG-urilor, acest site este recomandat.

www.massivemultiplayer.com



MMORG este un site excelent dedicat în exclusivitate jocurilor online multiplayer. El urmărește evoluția unui număr mare de astfel de jocuri aflate în construcție sau terminate. Dacă sunteți interesați de jocurile online noi care urmează să apară și în ce stadiu se află ele, vă recomand acest site.

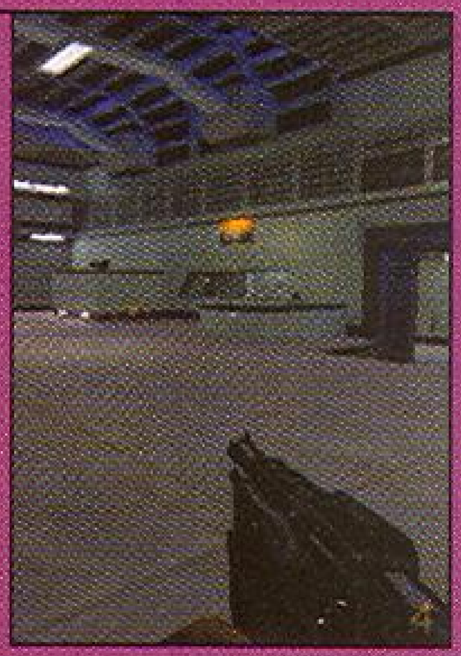
Patch

Giants 1.4 Beta



Acest patch este ultimul care va apare până la versiunea 2.0. El adaugă 2 moduri noi de joc - merc vs kabuto și reaper vs kaubto, suport pentru server dedicat, posibilitatea ajustării senzitivității mouse-ului precum și o creștere considerabilă de performanță.

Half Life 1.1.0.6



Această versiune corectează multe bug-uri în Team Fortress, ne redă posibilitatea de a vedea demouri. Patchul mai introduce o hartă nouă pentru HL - Rapidcore și modele noi pentru Team Fortress.

Seadogs 1.6



La mult timp după lansarea jocului,Akella se străduiește să aducă Sea Dogs la o variantă decentă. Ultimul patch face ca multe din questurile din joc să funcționeze cum trebuie și repară câteva buguri grafice

Summoner 1.10



Nu este un patch major,el reparând mai mult probleme vizuale decât de joc, și câteva crash-uri minore. Acest patch mai aduce câteva opțiuni noi cum ar fi vizionarea caracteristicilor unui jucător în modul multiplayer

DIRECT PE WEB

Site-uri românești

Redactor: Dragoş Inoan

Cuvânt inainte...

Foarte multă lume în zilele noastre își face pagini de web. Problema majorității paginilor este că nu conțin nimic interesant, arată oribil sau existența lor nu are nici un rost. În acest număr am aruncat o privire peste cele mai interesante, utile sau comice site-uri românești dedicate în principal jocurilor. Nu vă speriați însă. Există mai mult de 5 site-uri în România pe acest profil, dar cele pe care le-am prezentat sunt cele mai active sau interesante. Existența lor și chiar faptul că multe din ele au apărut în decursul unui singur an mă face să mă gândesc ca, până la urmă viitor de aur țara noastră are.

www.gamezone.ro

Site-ul creat de Bogdan, tartorul clanului ROC, ne demonstrează că interfața web a serverului de UT merge cam oriunde. Pagina ne pune la dispoziție un monitor pentru multe servere de CounterStrike, afișând în permanență jucătorii conectați precum și hărțile care se joacă - extrem de util pentru a vedea care servere nu sunt pline. Secțiunea de downloaduri este în continuă creștere, și aici putem găsi o colecție foarte diversă de fișiere, de la 3d mark, la programe utilitare și patchuri pentru jocuri.



www.computergames.ro

...sau www.gamesmania.ro este un site mai vechi, acum într-o nouă prezentare. Aspectul site-ului s-a îmbunătățit mult, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Site-ul este încă în construcție, lipsind câteva secțiuni. Pagina principală conține o serie de știri înnoite destul de rar. Forumul acestui site nu mai are nevoie de nici o prezentare, fiind cel mai activ forum legat de jocuri, hardware și software din România. Gradul de ocupare al serverului de CounterStrike poate fi observat într-o pagină specială.



www.gamers.ro

Gamers.ro este un proiect inițiat de un grup de entuziaști din Iași, în încercarea de a realiza un site dedicat exclusiv jocurilor. Site-ul conține în mare două lucruri: știri și servere de jocuri. Știrile sunt înnoite destul de des, ceea ce arată că oamenii se preocupă. Serverele de jocuri însă nu sunt funcționale la momentul scrierii acestui articol datorită schimbării ISP-ului care le găzduia anterior. De remarcat că au folosit pentru accesul la serverul de CS Virtual Private Networking.



www.jucaushii.com

Acest site este un exemplu de idee bună aplicată prost din exces de zel și nepricepere. Jucaushii este o revistă online, unde se pot găsi prezentări, avanpremiere, interviuri cu producătorii români de jocuri. Obiectivul se pare că este reînvierea spiritului Game-Over prin scrierea articolelor cât mai la "bășcălie". Problema este că doar bășcălia e prezentă din spiritul Game-Over, nu și priceperea. Oricum oamenii sunt la început , mai au mult de învățat și se pare că sunt dispuși să o facă.



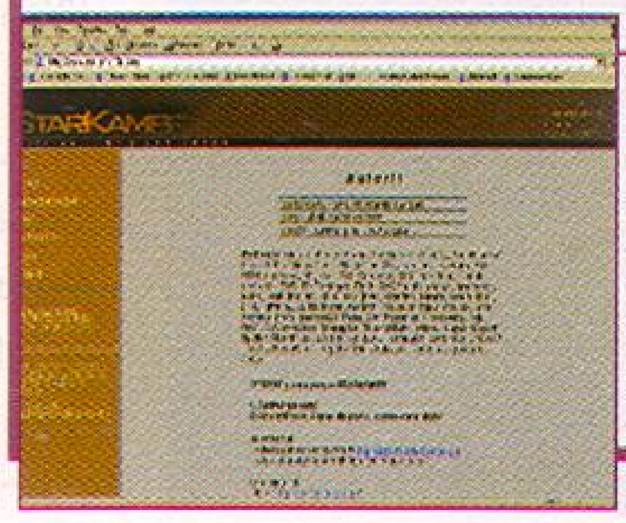
www.addiction.go.ro/

Nu este nici site de știri, nici revistă virtuală, ci pur și simplu un site dedicat jocurilor de la ID software. El este împărțit în 4 secțiuni anume Doom și cele 3 Quake-uri. Secțiunile de Quake 2 și 3 nu sunt încă gata. Secțiunea de Doom conține în principal Zdoom (o versiune foarte mult modificată a originalului) și tot ce este legat de acesta. Pentru Quake1 putem găsi o colecție bogată de linkuri și câteva hărți interesante mai ales pentru Rocket Arena. Addiction este un fan-site "made in Romania"



http://www.starkampf.f2s.com

"Acesta este pagina oficială a clubului de jucători Starcraft, organizați sub numele StarKampf." Am încheiat citatul. Este vorba de un grup de jucători din Brașov care văd Starcraft-ul ca pe un fel de "wargame simulation" și îl studiază ca atare, ca pe un joc subordonat unor reguli de joc desprinse din simulările de război (ca să citez inexact pentru a doua oară). Pentru că sunt un grup de oameni "deosebiți" merită să le vizitați pagina. Și forumul. :P



Stiri mod

Navy Seals pe vine

Echipa Q3 Navy Seals a anunțat intrarea în ultima parte a stadiului Alfa a acestui mod. Aceasta înseamnă că următoarea versiune va fi disponibilă pentru publicul larg.

Starcraft UT

Starcraft UT este un mod aflat într-o stare incipienta, care dorește să recreeze luptele din SC. Jucătorii vor putea să joace în sfârșit pe post de infanterist (marine), hidră sau zealot și să lupte pentru realizarea unui obiectiv pe hărți umplute de clădiri cunoscute din jocul de la Blizzard.
Echipa SC:UT este încă în formare, deci mai avem mult de așteptat până la o variantă decentă a modului.

SiN revine

Pentru cei care își aduc aminte cu neplăcere de SiN, trebuie să spun că nu au scăpat de tot de acest joc. O echipă de entuziaști pregătește un total-conversion pentru Quake 3 numit foarte sugestiv SiN Arena, cu care ei speră să readucă la viață, dar cu un nou aspect, jocul venit de la Ritual.
Vestea bună este că SiN Arena va conține multe lucruri noi, care nu au fost prezente in SiN, precum nivele, arme și mașini. Vestea proastă este că va păstra același stil de joc. Așteptăm cu nerăbdare ieșirea din stadiul alfa al acestui total-conversion.

Stiri

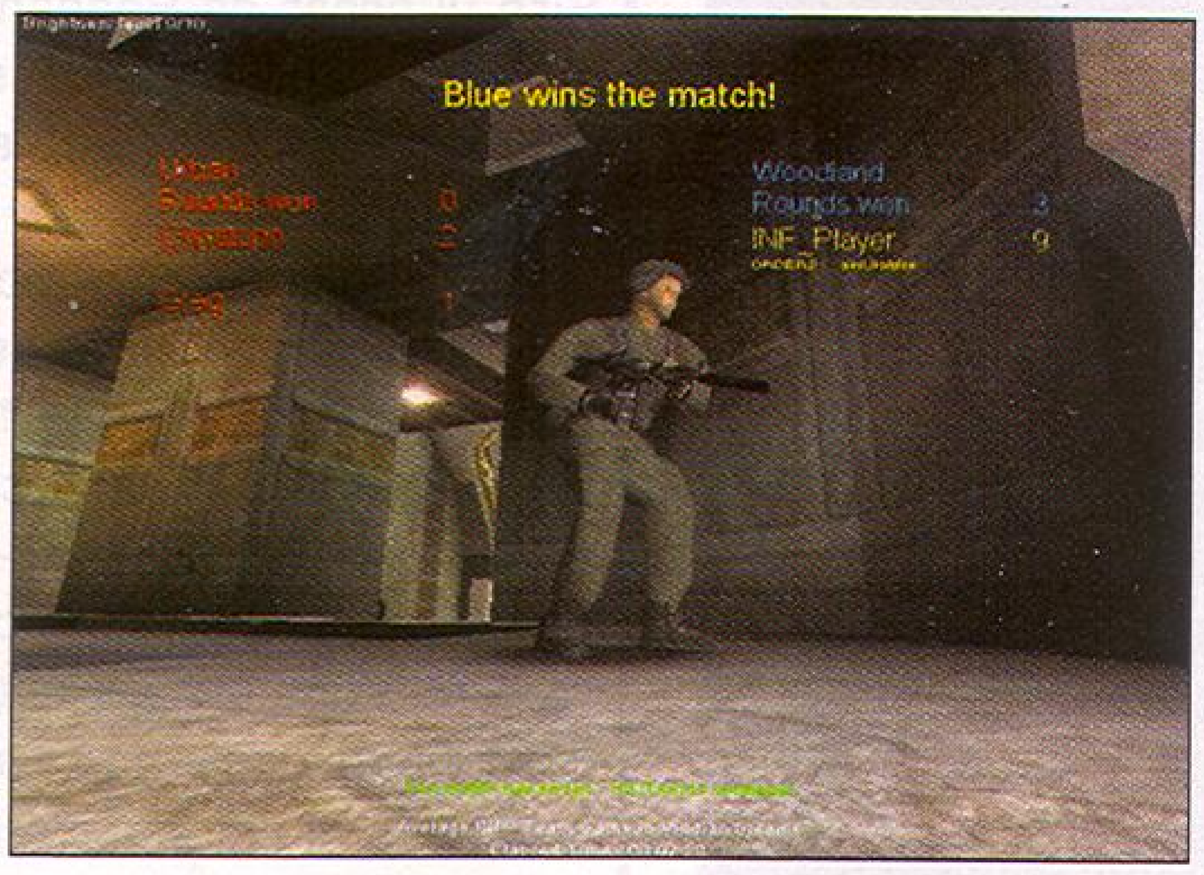
Noua fata a shooter-elor

Conversii & mod-uri

Redactor: Dragoș Inoan

Infiltration 2.85

Infiltration este un proiect destul de ambițios de mod realist, folosind engine-ul de Unreal Tournament. Cei care fac acest mod au declarat că vor să îl transforme in cel mai realist mod existent. Progresul făcut de la primele versiuni este uriaș, acum INF având o interfață proprie, diferită de cea a UT-ului, modele și skinuri pentru jucători care arată excelent, câteva hărți destul de interesante. Armele sunt modelate bine și se comportă aproape ca variantele lor reale. Ochirea este de cea mai interesantă parte a acestui mod, neexistând un o cruce în mijlocul ecranului. Așa că jucătorul are 2 variante: ori trage de la șold, ori duce arma la ochi. Echipamentul pentru fiecare misiune poate fi configurat după bunul plac, în limita unei anumite sume de bani.



Detalii:
http://www.planetunreal.com/infiltration/

Bazooka Q3

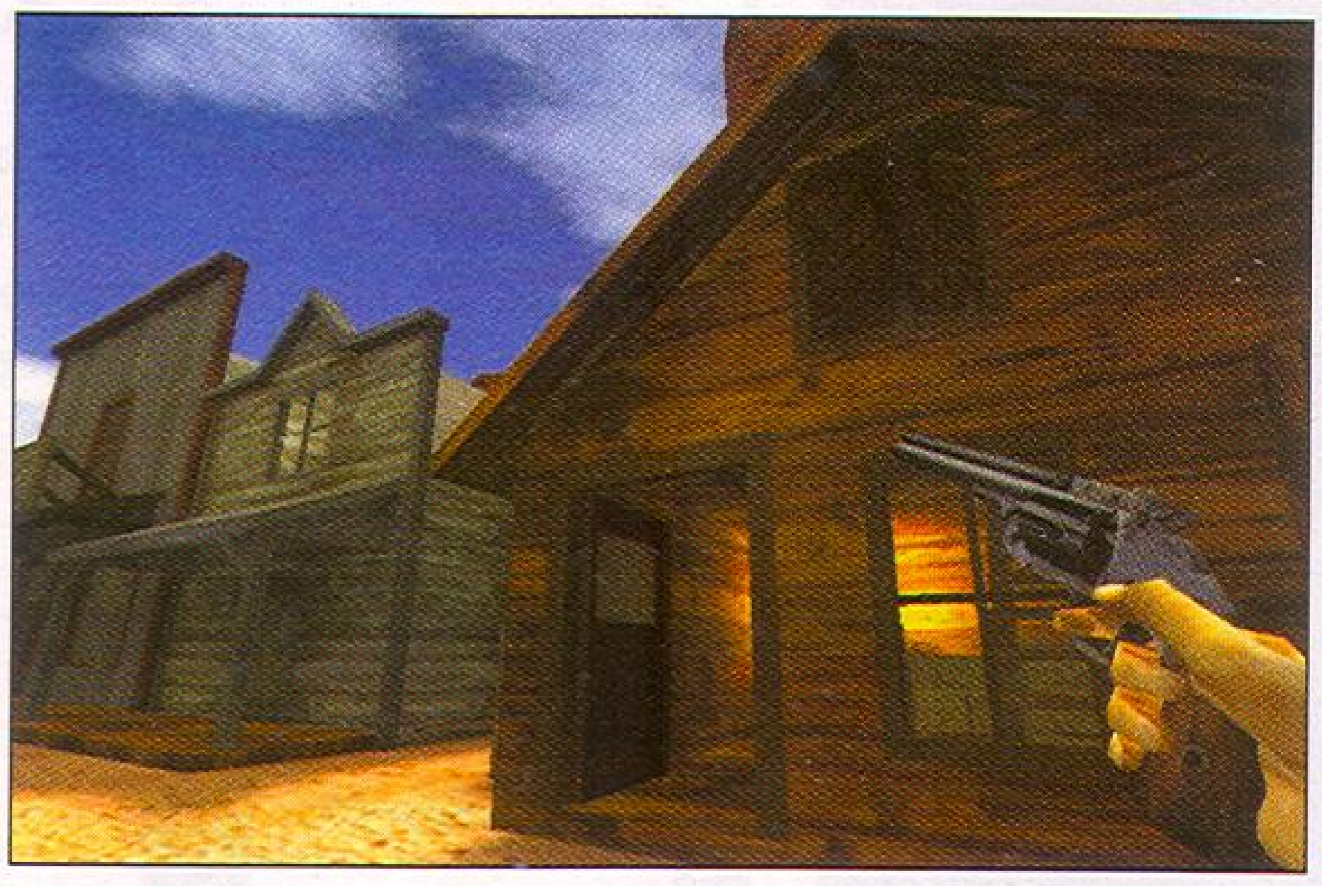
Pentru maniacii sportului cu racheta (la propriu) am găsit un mod foarte interesant. Bazooka Q3 înlocuiește toate armele din Q3 (cu excepția machinegun-ului) cu tot felul de rachete. Practic orice jucător pornește cu un lansator normal de rachete și poate găsi muniție de mai multe tipuri pe care o folosește. Avem rachete cu napalm, rachete din care sar schije, rachete ghidate prin laser și multe altele. Bazooka Q3 vine și cu 7 moduri diferite de joc, dintre care amintesc binecunoscutul Last Man Standing, dar și Jetmatch (toată lumea are un jetpack cu care poate zbura), Weaponmaster sau Escalation, noi și distractive. Recomand modul BQ3 tuturor celor ce doresc ceva nou de la 3d shootere.



Detalii:
www.planetquake.com/warbird/bq3.html

Western Q3

Dacă sunteți pasionați de filmele cu cowboy, indieni și urmăriri pe cai, s-ar putea să vă placă și Western Q3. Acesta ne aduce mai multe clase de personaje: indieni, soldați sau cowboy, fiecare cu abilități speciale. Deocamdată nu există diferențe între clase. Armele sunt cele cunoscute din filme: pistoalele Smith&Wesson, Remington 58, puștile Winchester sau Colt Lightning si altele. WQ3 are 2 moduri noi de joc: duel și Bank Robbery (jefuitul de bănci - orientat pe echipe). Per total, WQ3 promite destul de mult, dar mai este încă de lucru până la varianta finală. Un grafic al progresului se poate găsi chiar pe pagina oficială a modului.



Detalii:
www.planetquake.com/westernq3

JOCURI ONLINE

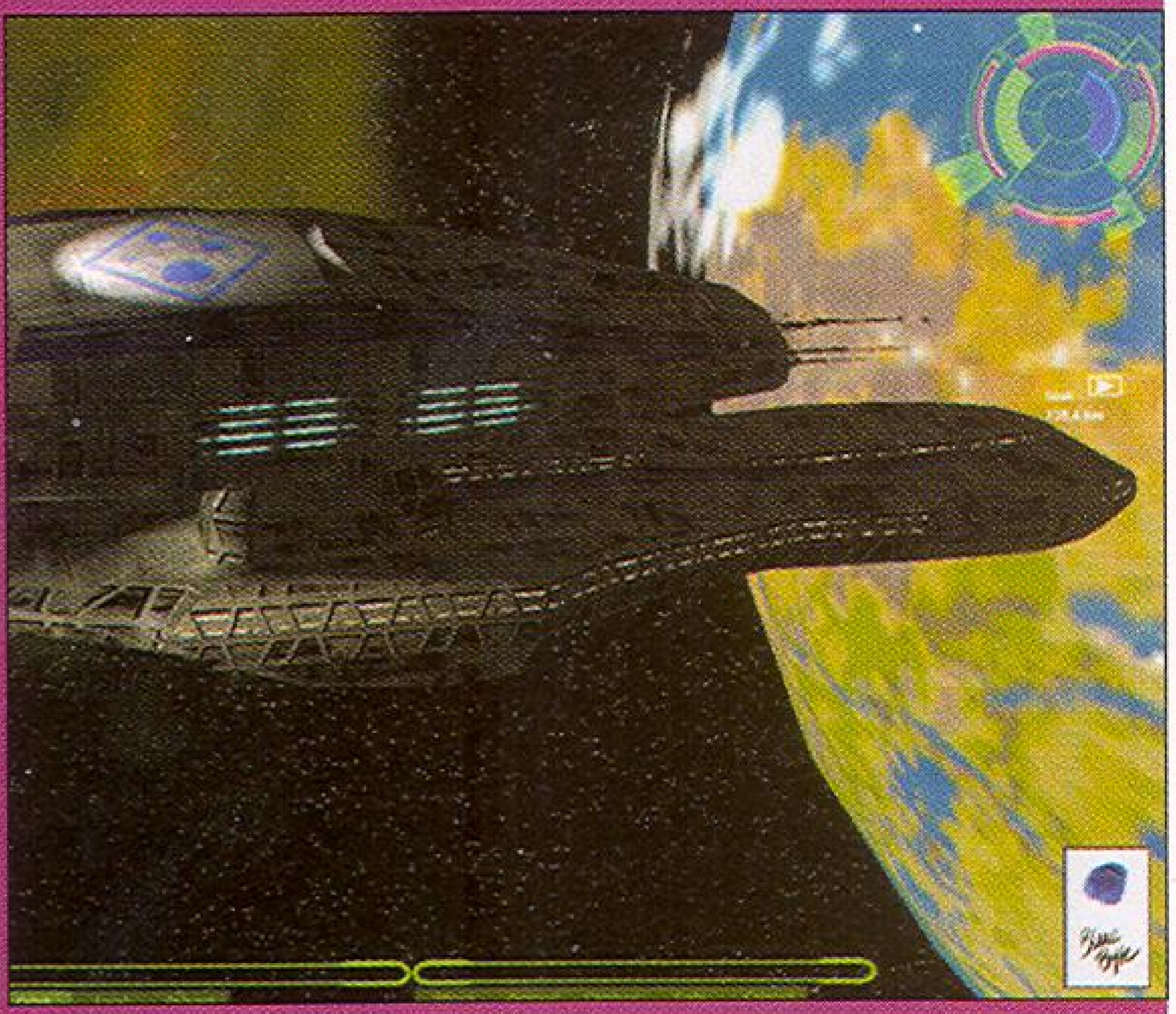
Battle Isle: Darkspace

Redactor: Dragoş Inoan

În urmă cu câteva săptămâni a început beta-testul la Darkspace, cea mai noua parte a seriei Battle Isle. Darkspace este produs de o companie mică, numită Palestar. Jocul ne oferă o abordare originală a genului RTS, fiind unul din primele jocuri de acest gen care se joacă exclusiv online. Acţiunea jocului se desfăşoară în spaţiul cosmic, mai precis într-un sistem solar. Fiecare facţiune porneşte dotată iniţial cu o poartă stelară prin care intră jucătorii, iar obiectivul final este cucerirea întregului sistem solar. În DS fiecare jucător controlează o singură navă, pe care şi-o alege la începutul jocului şi care face parte dintr-un grup specializat în anumite acţiuni. Astfel există grupuri de recunoaştere (formate din nave mici şi rapide), grupuri de asalt (formate din nave cu putere mare de foc), grupuri de suport şi logistică (care pot construi instalaţii orbitale sau transporta trupe). Datorită diversităţi grupurilor dintr-o singură armată şi a diferenţelor existente între ele, sunt esenţiale comunicarea şi lucrul în echipa pentru atingerea obiectivului final.

Darkspace poate fi jucat în până la 1000 de oameni pe acelaşi server, ceea ce poate duce la bătălii mari şi spectaculoase. Grafica jocului nu arată deloc rău, şi nici nu cere un calculator ultra performant. Sunetul este format din transmisii audio de fundal şi alte efecte destul de bine prelucrate.

Înscrierile în beta-ul de Darkspace continuă, aşa că mai există o şansă pentru toţi fanii de RTS-uri care doresc să încerce ceva nou.



http://www.bluebyte.net/darkspace-e/default.asp

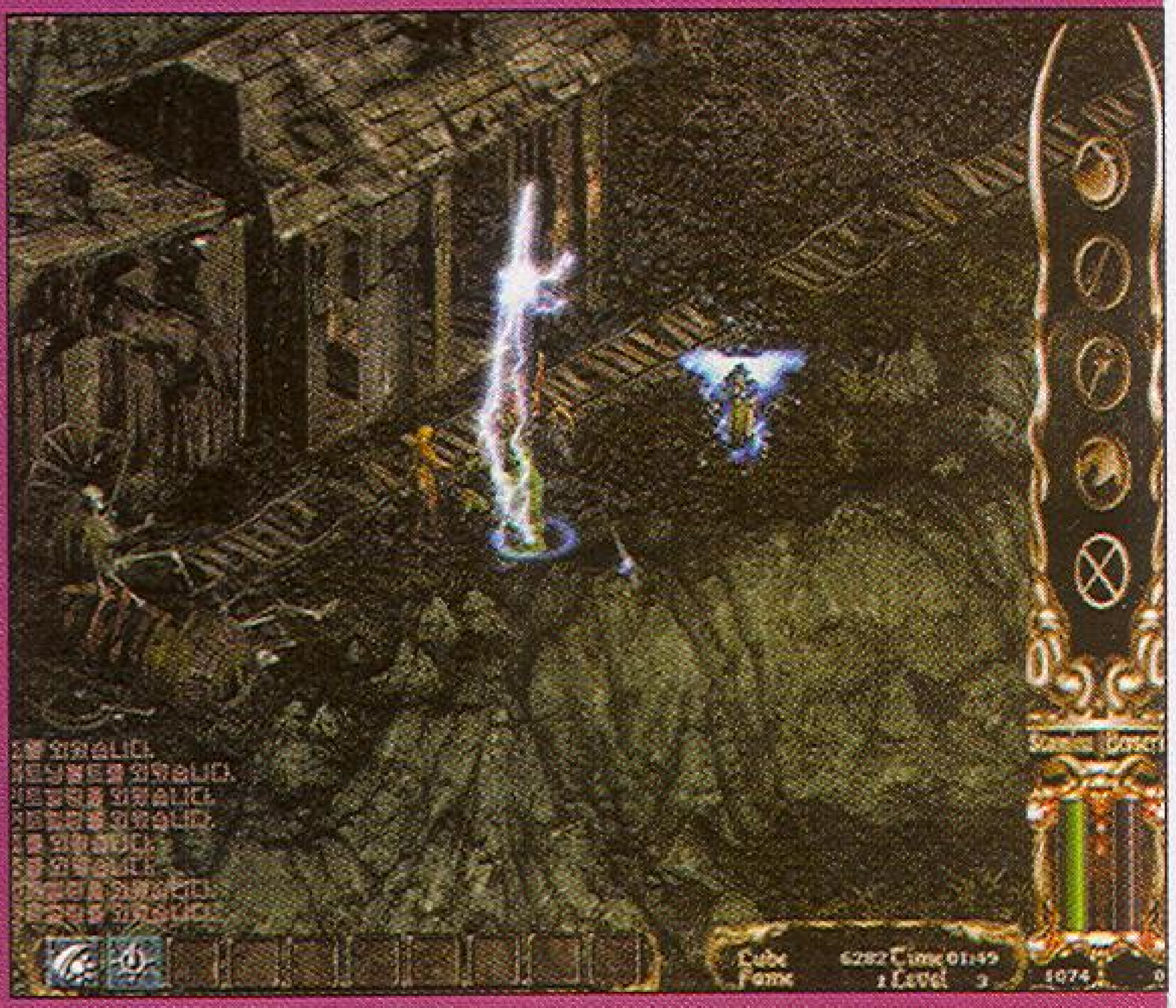
Elemental Saga

Redactor: Dragoş Inoan

Elemental Saga este un nou RPG online produs de o companie mai puţin cunoscută: Nexon. El ne propune o lume post-apocaliptică în care toţi jucătorii sunt născuţi vrăjitori, şi fiecare stăpâneşte un anumit element (foc, apă, pământ, etc). Jucătorii avansează în nivel în modul clasic, căpătând experienţă din omorâtul de monştri. Un lucru interesant este că după înfrângerea adversarilor sufletele lor sunt capturate de jucători, crescându-le astfel puterea.

Elemental Saga ne propune un engine 2D izometric, într-un moment în care toate jocurile tind spre 3D. Acest lucru nu este neapărat rău, însemnând că ES va merge bine şi pe calculatoare slabe. Fanii desenelor animate japoneze vor fi şi ei încântaţi de personaje şi "figurile" lor din timpul luptei, într-un stil pur Manga. ES ne mai propune un sistem de luptă care necesită un ping foarte bun (din fericire mai e timp pentru a corecta această problemă), o hartă destul de mare împărţită în zone (care se încarcă repede), NPC-uri cu care se poate conversa şi un sistem de quest-uri interesant.

Din păcate însă jocul nu promite a fi cu nimic mai bun decât Asheron's Call, Everquest sau Ultima Online, însă putem avea surprize în timp.



http://www.nexon.net/esaga/index.html

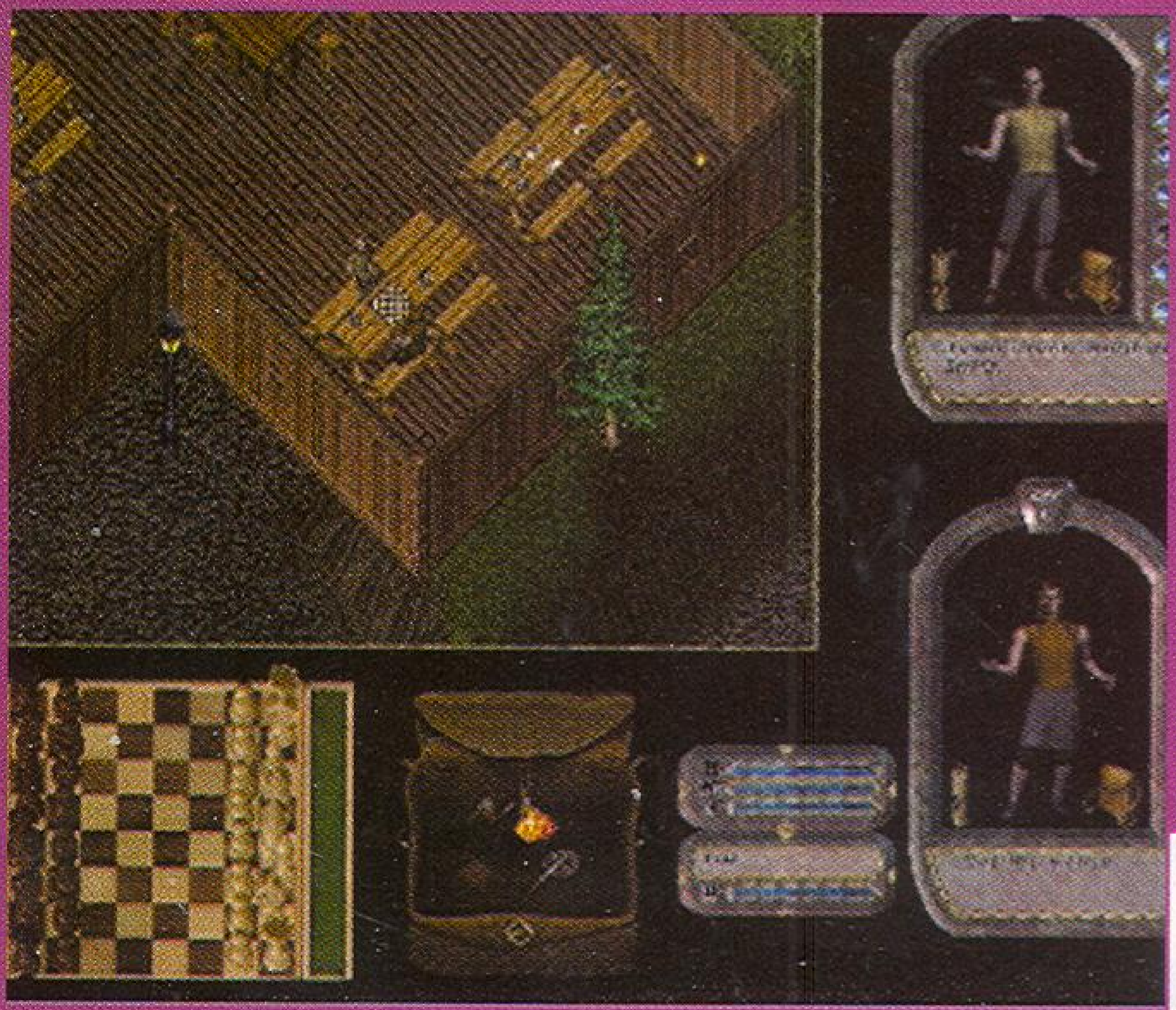
Ultima Online

Redactor: Dragoş Inoan









Ultima Online este primul MMORPG grafic notabil, iar acum, după anularea lui Origin Worlds Online (Ultima Online 2), jocul se pare că va mai avea încă o viaţă lungă. De-a lungul timpului, UO a avut parte de câteva expansion pack-uri, cum ar fi The Second Age şi Rennaisance, care au mărit suprafaţa de joc şi au adăugat noi monştri. Ultimul expansion pack este Third Age, care încearcă să aducă grafica jocului mai aproape de anul 2000, înnoind grafica prin adăugarea celei de-a treia dimensiuni.

Pentru cei care au jucat jocurile seriei Ultima, pământurile din UO vor părea cunoscute. Oraşele sunt asemănătoare ca structură, peşterile sunt şi ele familiare până şi cu Ultima 9, chiar dacă poziţiile lor diferă pe hartă. Brittania este un loc în care binele şi răul se află într-o continuă confruntare, în care dragonii nu sunt doar un basm şi unde fiecare om îşi poate croi destinul după bunul plac.

Grafica jocului nu impresionează prin nimic, cum este şi normal pentru un joc învechit. UO este privit dintr-o perspectivă izometrică la un unghi de 45 de grade, care poate părea un pic ciudat pentru cei care au jucat Diablo sau Revenant. Sunetul şi muzica lasă şi ele de dorit, fiind apropiate de Ultima 8.

UO are un avantaj mare faţă de celelalte 2 jocuri online existente la ora actuală, şi anume faptul că poate fi jucat gratuit pe internet, în cazul în care nu sunteţi dispuşi să plătiţi cei 10 dolari lunar. Acest lucru se datorează unor grupuri de băieţi deştepţi care au construit singuri servere de UO, competitive calitativ cu cele de la Origin, iar unele chiar mai puternice.

UO este MMORPG-ul care îţi oferă cea mai mare libertate: poţi face aproape orice. Şi când spun asta mă refer la meseriile pe care ţi le poţi alege. Dacă în Asheron's Call noţiunea de hoţ era limitată la "utilizator de cuţit" , în UO poţi trăi chiar bine din asta. Desigur această libertate de acţiune duce de multe ori la abuzuri. În UO îţi poţi alege să fii luptător, vrăjitor, fierar, pescar, hoţ şi multe alte meserii. Aceste meserii se deosebesc între ele prin skill-urile care le ai mai mari la începutul jocului. Însă aici, spre deosebire de celelalte

MMORPG-uri skillurile pot varia în orice direcție. Asta înseamnă că, un pescar, cu destul de mult antrenament (a se citi FOARTE mult) poate deveni un luptător iscusit. De asemenea, un luptător, cu destul de mult antrenament poate deveni mag. Principalul dezavantaj al acestei schimbări de clasă este că skill-urile scad în timp, dacă nu sunt folosite. Practic personajul își pierde antrenamentul într-un domeniu, dacă se concentrează prea mult în altă parte.

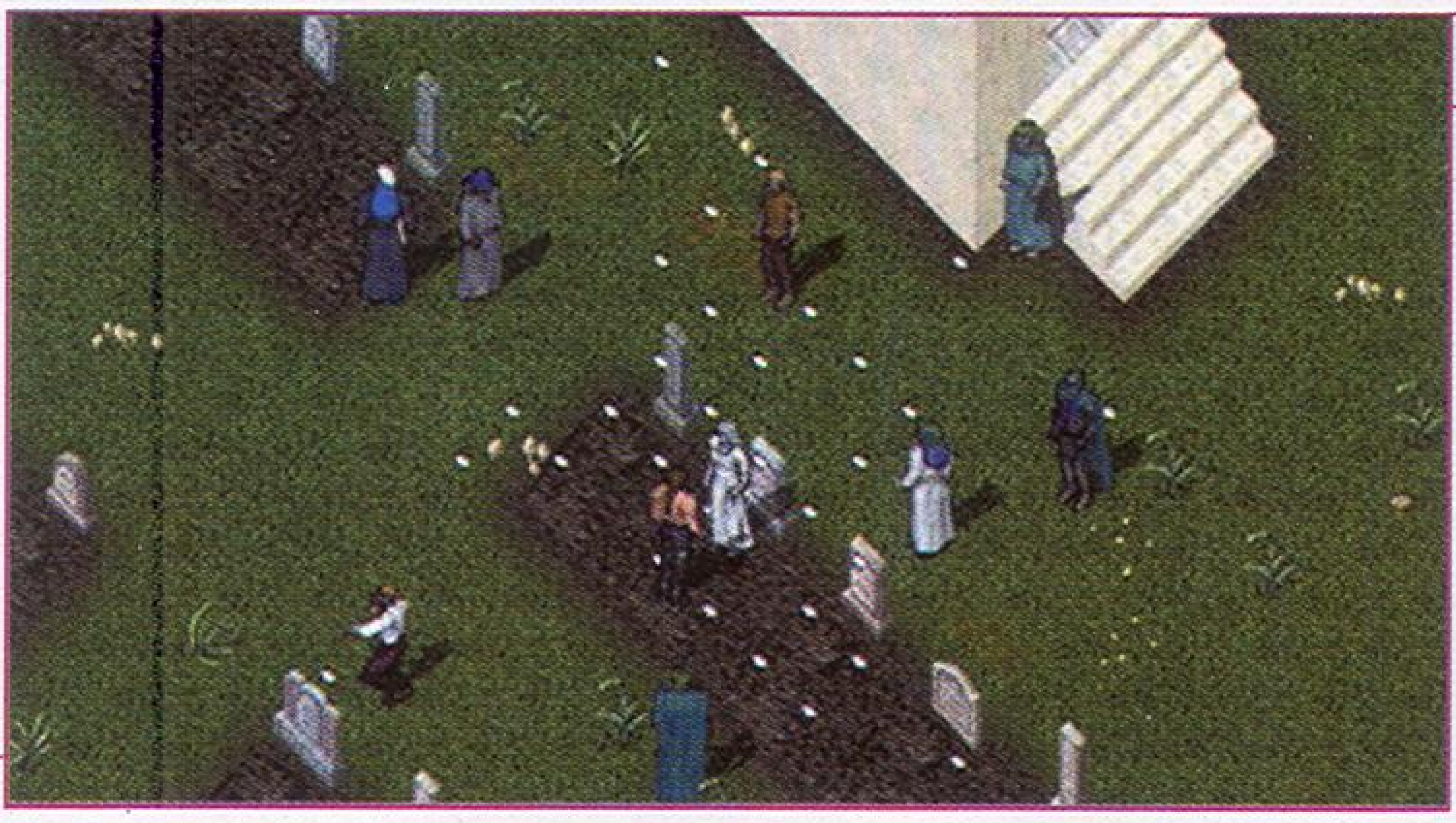
Sistemul de karma este ceea ce face diferența între bine și rău în UO. Karma este practic indicele caracterului unui personaj. Dacă aceasta este pozitivă, jucătorul este bun. Dacă este negativă, jucătorul este rău. Fiecare vietate din UO are o karma proprie, iar uciderea sa are influență directă asupra karmei făptașului. De exemplu dacă omori un schelet sau un mag rău, karma ta va crește . Jucătorii se pot omorâ între ei pe toată suprafața de joc, existând restricții doar în anumite zone. Sistemul de karma funcționează în același mod și în luptele dintre oameni.

NPC-urile au și ele ocupațiile lor, și, față de alte jocuri, ele te pot învăța câte puțin din skillurile pe care le cunosc contra cost.

Pentru a crea simțul de proprietate în UO, există posibilitatea de construire de case și castele sau de a cumpăra cai și alte animale de povară. Iar pentru a destinde un pic atmosfera, sau pentru a ieși din rutină (în cazul celor care se ocupă cu omorâtul masiv de monștri, jucătorii pot da o tablă, un joc de cărți, șah sau dame.

Concluzia este că UO adoptă un mod de joc destul de apropiat de viața reală, unde regulile îți permit să faci cam ce vrei dar nu fără repercusiuni. Ar fi fost nevoie de câteva concesii făcute gameplay-ului, însă cei 230.000 de oameni care mai joacă UO nu par a fi deranjați de sistemul curent. Pentru cei care doresc neapărat să joace un joc online gratis, recomand UO.





http://abyss.s5.com/
http://nocc.dynu.com/Ohare/
http://www.geocities.com/abyss_of_hell_shard/Shard.html
http://www.orbsydia.com/scripts-main.html
http://users.desupernet.net/beta2
http://www.thealterrealm.net/
http://anno1000.8k.com/
http://uorevelation.virtualave.net/
http://welcome.to/adminblitz



M M O R P G



Anarchy Online

Redactor: Dragos Inoan



Inițial jucătorul controlează un avatar fără nici o caracteristică, un soi de umbră a personajului viitor.

Anarchy Online este cel mai apropiat de lansare MMORPG de anul acesta. Povestea se desfășoară cu 30.000 ani in viitor, pe o planetă de la marginea galaxiei numită Rubi-Ka, când omenirea, singură în galaxie se pare, a reușit să colonizeze milioane de sisteme solare, dar nu a evoluat într-un mod plauzibil. Singura dovadă evidentă a progresului este nanotehnologia, care, folosită cum trebuie este un fel de magie cu baze științifice.

Povestea a fost prezentată mai pe larg într-un număr precedent, deci voi sări peste ea și voi insista asupra lucrurilor mai puțin cunoscute.

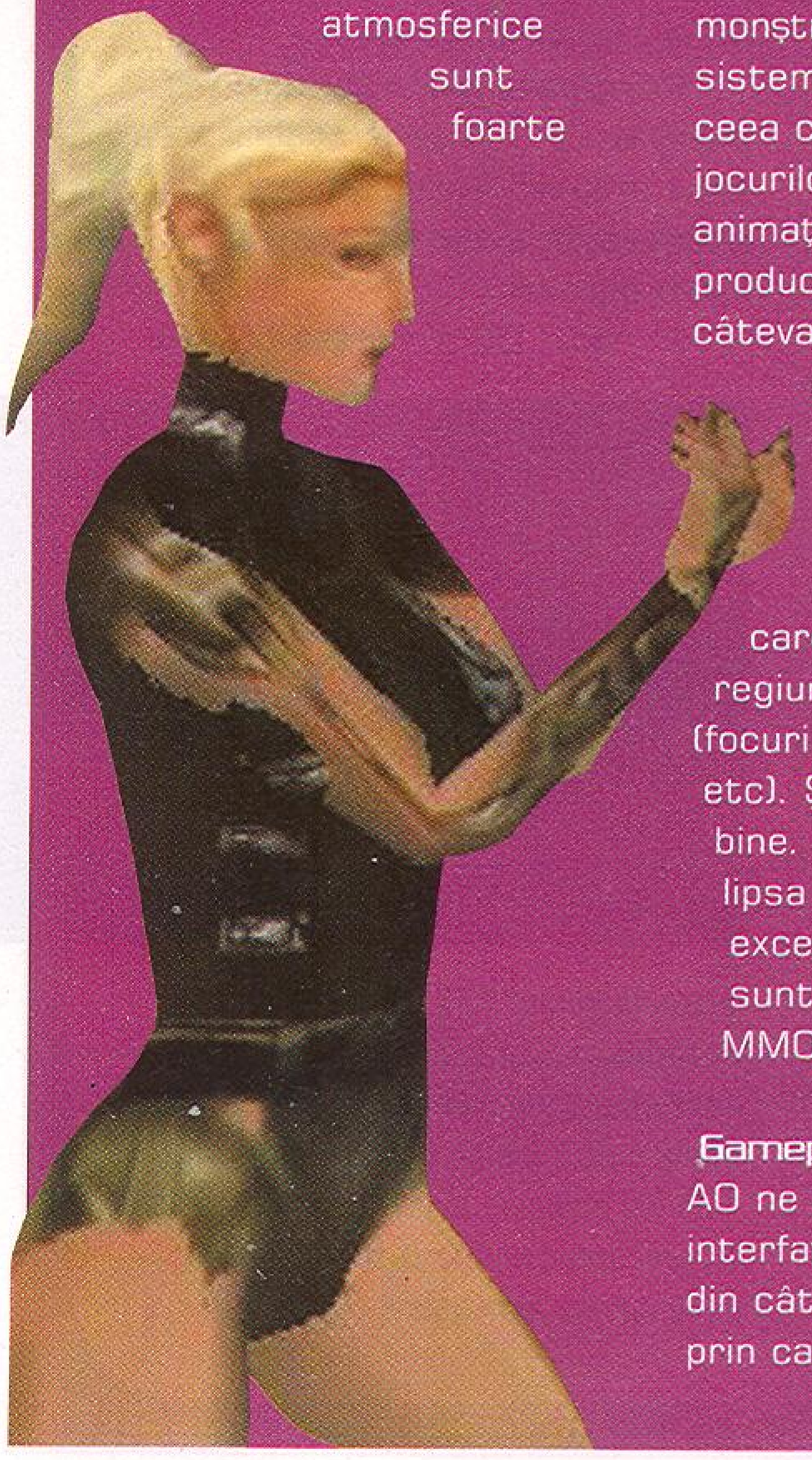
Pentru a putea intra în lumea AO, fiecare jucător trebuie să-și creeze un personaj. Acest proces este implementat într-un mod cât se poate de original. Inițial jucătorul controlează un avatar fără nici o caracteristică, un soi de umbră a personajului viitor. Cu ajutorul unor utilaje prezente în cele 3 camere de început, avatarul poate fi modelat după bunul plac al omului care-l controlează. Astfel se poate alege rasa, sexul, figura, înălțimea și cantitatea de grăsime prezentă în corp și nu în ultimul rând profesia. Partea foarte interesantă este că în aceste camere te poți întâlni cu alți jucători care își crează personaje, putând să comunici efectiv cu ei, se pot împărtăși idei și cunoștințe legate de multe lucruri înainte de inceperea jocului. Nici o schimbare nu este ireversibilă până în momentul alegerii numelui. În cele din urmă fiecare personaj trebuie să urmeze una din cele 3 căi: fie angajat OmniTek, fie membru al clanurilor rebele, fie un om neutru în conflict.



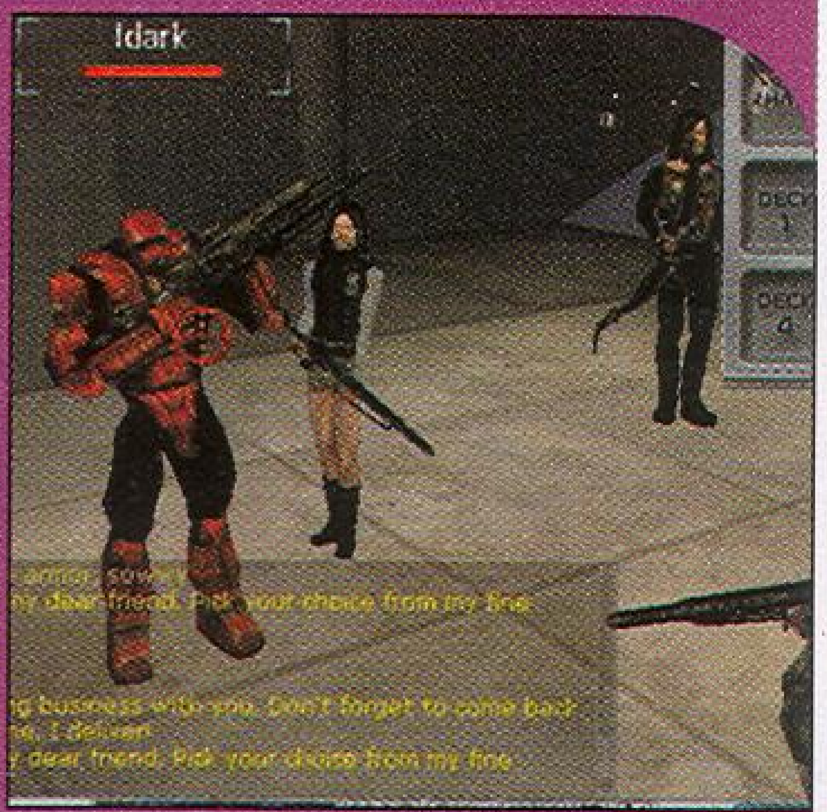




Motor...
Odată terminat acest proces, personajul nostru se află la intrarea în apartamentul propriu, probabil locul cel mai puţin vizitat din tot jocul. Până aici nimic impresionant, însă în momentul în care ieşim din apartament se schimbă lucrurile. AO este deocamdată jocul online cu cea mai bună grafică existentă . Peisajele, fie că sunt ele câmpii sau oraşe sunt foarte ingrijite, iar atenţia pentru fiecare detaliu se simte. Efectele atmosferice sunt foarte diverse, pornind de la banala ceaţă, la ploile torenţiale în care se poate vedea cu uşurinţă direcţia in care bate vântul, sau furtunile cu tunete şi fulgere. Oraşele sunt extrem de detaliate, cel puţin Omni 1 (capitala OmniTek) este o operă de artă. Imaginează-ţi o plimbare printr-un oraş cu clădiri care te fac să te simţi cu adevărat mic, plin cu statui colosale şi roboţi de pază care îl fac pe ED 209 să pară o jucărioară nevinovată. Animaţiile tuturor personajelor şi a monştrilor sunt realizate cu un sistem de captură a mişcărilor, ceea ce-l pune pe AO în topul jocurilor cu cele mai bune animaţii. În versiunea finală producătorii ne promit pe lângă câteva optimizări ale motorului grafic, şi adăugarea de iarbă şi lanuri de grâu (virtuale desigur). Sunetul este format din muzica ambientală care variază de la regiune la regiune, şi din efectele sonore (focuri de armă, pale de vânt, etc). Şi aici jocul stă destul de bine. O mică menţiune ar fi lipsa vocilor (cu f. mici excepţii), dar acestea nu sunt necesare într-un MMORPG.



Gameplay
AO ne pune la dispoziţie o interfaţă compactă alcătuită din câteva butoane şi meniuri prin care se poate naviga destul de uşor. Imaginile butoanelor, cu câteva excepţii sunt uşor de înţeles Timpul de joc al fiecărui personaj se împarte în două părţi: vânatul de monştri şi completarea de misiuni. Omorâtul de monştri nu diferă cu mult faţă de alte jocuri online, fiind în mare parte un proces automat care poate fi ajutat de jucător. Fiecare clasă are o serie de atacuri speciale care pot fi executate în timpul luptei şi care, deocamdată, nu prea ratează. Armele sunt destul de diverse şi diferă de cele din alte jocuri prin faptul că fiecare poate folosi mai multe skilluri simultan. De exemplu o puşcă de asalt uşoară poate folosi atât Assault Rifle cât şi SubMachine Gun.
Misiunile sunt realizate într-un mod foarte interesant. În primul rând ele pot fi luate de la nişte terminale specializate, unde se poate specifica gradul de dificultate pentru fiecare. Dificultatea depinde de nivelul celui care primeşte misiunea. La inceputul fiecărei misiuni jucătorii primesc o cheie care va deschide uşa spre misiune. Această uşă duce către un labirint generat pe loc (în stil Diablo) şi care diferă la fiecare misiune. Misiunile sunt principala sursă de bani pentru populaţie, deoarece monştrii nu sunt prea darnici şi nici nu scapă obiecte valoroase. Pentru acumularea de experienţă (şi evident avansare mai rapidă în nivel) designerii au gândit o metodă prin care se încurajează formarea party-urilor din câţi mai mulţi jucători. Acest lucru este pe de-o parte bun, pe de-o parte rău, deoarece jucătorii de nivel mic pot fi aduşi la un nivel decent în timp record..
Alte amănunte interesante ar fi pilotarea de maşini, încă neterminată, evoluţia poveştii care va fi scrisă efectiv de jucători şi posibilitatea de creare a unor clanuri şi grupări cu diverse forme de guvernământ.



Counterstrike 1.1

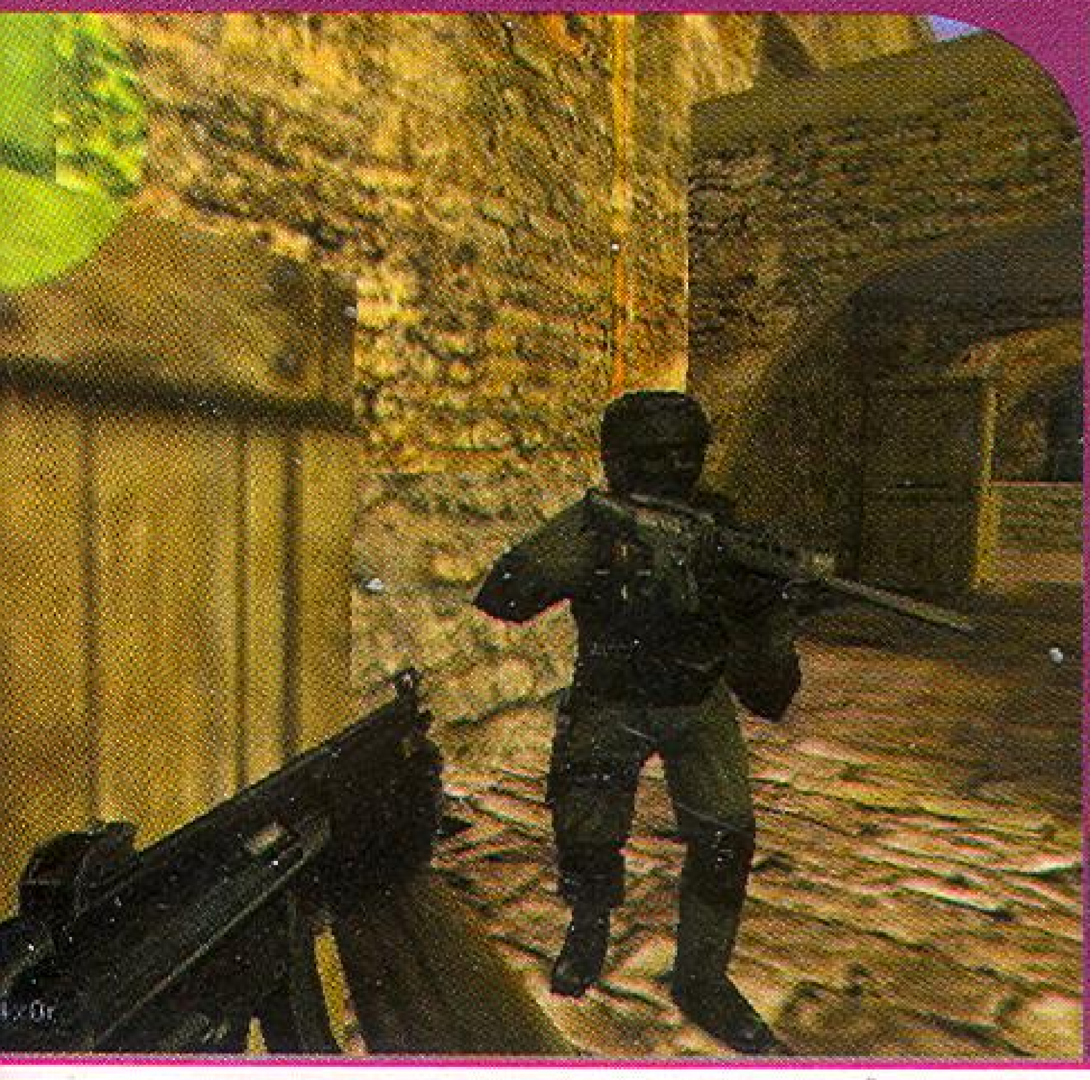
Redactor: Dragoş Inoan

După multe promisiuni, amânări şi ştiri controversate, CounterStrike a ajuns, în sfârşit, la forma sa finală. Minh "Gooseman" Le, creatorul CS-ului a declarat că nu va mai continua lucrul la CS, deoarece va urma să lucreze cu/pentru Valve.











După un download mare, caracteristic CS-ului, am instalat versiunea 1.1. Aruncând un ochi peste lista de modificari zăresc doar puţine schimbări aparente. Pe partea de server, CS 1.1 a adăugat câteva opţiuni noi pentru loguri, a corectat modul în care serverele schimbau hărţile şi a inlăturat cîteva cheat-uri.

Pe partea de client se remarcă skinurile noi (de 4 ori mai mari) care arată foarte bine, şi sunt extrem de detaliate. Modelele au suferit câteva modificări minore, şi anume şi-au recăpătat animaţiile pentru înot. Acum există posibilitatea asistării la joc pe post de spectatori pentru cei care nu mai au loc/nu doresc să joace. A fost adăugată o echipă specială pentru spectatori. Armele cu lunetă (de la 4-5 în sus) şi-au pierdut reticulul în momentul în care luneta nu este folosită, pentru a nu mai fi folosite în nici un mod ca arme de luptă la distanţe mici. AWP-ul a fost şi el modificat, iar acum o lovitură în picior nu mai este fatală. Pistoalele mitralieră îşi pierd mult din acurateţe în momentul în care sunt folosite din săritură.

Hărţile au suferit şi ele câteva modificări importante, nu majore, dar destul cât să le echilibreze. Voi exemplifica unele din modificări, dar nu mă pot întinde prea mult.

Pe CS_Siege a dispărut APC-ul, dar în schimb o ladă a fost mişcată în mijlocul drumului, pentru a-i împiedica pe terorişti să folosească sniperii prea eficient. Ieşirea din canal de la baza teroriştilor este acum întortocheată, lucru care face intrarea mai uşoară pentru counteri. De_cbble a fost un pic mai luminată în locurile prea întunecoase, au fost eliminate câteva lăzi, iar în turnul pentru lunetişti din baza teroriştilor există acum 2 intrări. Intrarea din spate de pe CS_Office este închisă cu o uşă operabilă de counteri şi a fost scoasă o uşă din interior care făcea intrarea pe la geamuri a counterilor inutilă. Aztec-ul este mai luminos şi mai aerisit, principalele modificări fiind făcute în apă şi la scările care ies din ea.

CounterStrike 1.1 ne aduce şi 5 hărţi noi. Ele pot fi clasificate cam aşa: hărţi mari - CS_Thunder, DE_Rotterdam, întortocheate şi cu multe intrări DE_Dust2 şi DE_Inferno şi în cele din urmă DE_Vertigo care intră la "mici şi confuze". Vertigo pune cele două echipe să se lupte pe 2 etaje ale unui zgârie-nori în construcţie. Problema este că echipele pornesc una deasupra celeilalte, iar sunetul paşilor se aude foarte uşor încă de la începutul rundei.

Principalul lucru de care mă plâng la CS 1.1 este stabilitatea, jocul crăpând mult mai des, iar blocările de sistem devenind un lucru obişnuit.

În rest, CS 1.1 este un progres faţă de 1.0, chit că unele schimbări sunt destul de controversate. Cert este că serverele care rulau până acum versiunea 1.0 au trecut pe 1.1 ceea ce înseamnă că vrând ne-vrând trebuie să ne adaptăm.

Server Counterstrike

Wired Cafe CS
Adresa: wired.rdsnet.ro
Port: -
Versiune: CS 1.1
Hărţi cel mai des jucate: Dust, Office, Aztec, Assault
Nr. max. jucători:22
Ore populare:22-7
Provideri recomandaţi pt jucat: RDS, Kappa, DNT, Xnet, Totalnet

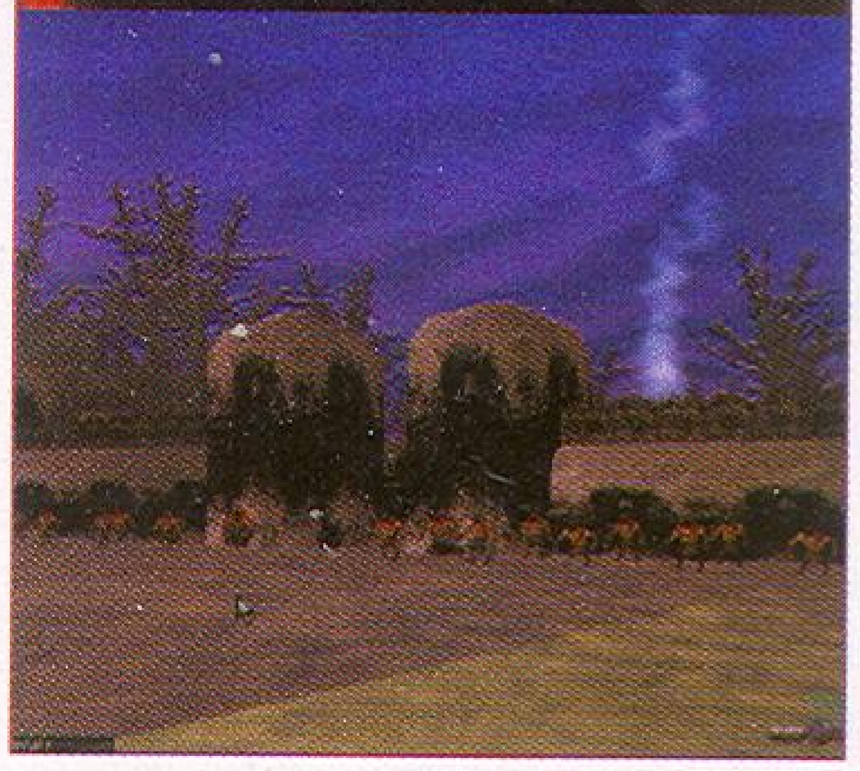
Everquest:
Ruins of Kunark

Redactor: Dragoş Inoan



Everquest este unul dintre jocurile pe care mulţi români ar dori să le joace, măcar un pic. Ruins of Kunark este primul expansion pack pentru acest joc. Totuşi merită efortul de a-l cumpăra, şi apoi de a plăti pentru el în fiecare luna? Vom vedea în continuare...





Primul lucru pe care l-am remarcat la EQ a fost manualul, destul de detaliat şi foarte folositor pentru cineva care nu a mai jucat niciodată acest joc. El vine să completeze tutorialul pe care îl poţi parcurge după ce instalezi jocul, cu detalii despre rasele din joc, despre skilluri, şi, ceea ce este cel mai important, hărţile tuturor oraşelor din joc.

Îndată ce m-am conectat la serverul EQ, după ce am tras un patch care nu mai părea să se termine am avut o mare surpriză. Jocul nu era deloc aşa cum mă aşteptam. Am descoperit, în ciuda bănuielilor mele, că grafica este la pământ, chiar şi pentru un addon. Sistemul de creare al personajului este foarte limitat, putând să-ţi alegi rasa, tipul personajului, una din cele citeva feţe disponibile, şi mai poţi ajusta (nu modifica total) atributele de început. Acestea din urmă rămân fixe pe tot parcursul jocului, iar o alegere proastă nu mai poate fi corectată.

După cum ziceam mai înainte, grafica este sub orice critică. Personajele sunt făcute din prea puţine poligoane, iluminarea este de prost gust, texturile sunt făcute parcă de nişte puşti într-un beci, nu de o companie angajată de Sony cu experienţă în crearea de jocuri online. Singurele care mai salvează jocul sunt efectele vrăjilor, care arată impresionant. Peisajele sunt şi ele fade, majoritatea dând senzaţia unei camere ceţoase. EQ încarcă harta pe bucăţi (numite zone) pentru a-i scăpa de lag şi pentru a-i ajuta pe cei cu calculatoare mai puţin performante. Zonele din ROK sunt mult mai mari decât cele din EQ original, dar asta atrage după sine un timp de încărcare mare, şi o performanţă scăzută. Zonele şi personajele introduse in ROK arată totuşi decent, contrastând oarecum cu restul jocului.

Interfaţa conţine meniurile jocului, nişte shortcut-uri pentru skilluri şi vrăji, fereastra de joc propriu-zis şi un meniu de chat. Inventarul personajelor este format din 8 obiecte, mult sub limita necesară, deoarece în EQ trebuie să cari foarte multe lucruri, pe care la moarte le pierzi.

Orice personaj avansează în EQ prin omorâtul de monştri şi folosirea skillurilor. Acestea din urmă sunt cele care definesc personajul, şi ele pot fi avansate ori prin folosire intensivă ori prin antrenament la ghilda de care aparţine fiecare. Monştrii sunt de regulă mai puternici decât jucătorul iar pentru a părea mai inteligenţi ştiu să atace în grupuri sau să fugă când sunt prea răniţi.

Sistemul de luptă este funcţional şi uşor de folosit, practic nu trebuie decât să dai drumul la comanda de atac după care personajul va încerca să-şi lovească ţinta ori de câte ori e posibil. Sistemul de magie însă este prost gândit, fiind o combinaţie între cel de AD&D (memorare a vrăjilor) şi cel clasic în CRPG-uri (folosirea de mana pentru alimentarea lor). Vrăjile trebuiesc memorate după fiecare moarte, ceea ce poate duce la mult timp de inactivitate în viaţa oricărui vrăjitor.

NPC-urile sunt destul de inteligente, ele plimbându-se din loc în loc şi chiar putând să-ţi răspundă la câteva întrebări. Alte lucruri bune în EQ ar fi posibilitatea de creare de obiecte de către jucători, realismul adăugat prin lipsa oricărei busole, precum şi existenţa unor skilluri diverse cum ar fi toleranţa la alcool. EQ este singurul joc în care te poţi îmbăta cum trebuie.

Comparat cu celelalte MMORPG-uri, EQ se află într-o poziţie destul de proastă. Servere sunt multe, deci lagul este mic. Grafica şi sunetul sunt mult sub Asheron's Call, gameplay-ul este mai slab decât în Ultima Online sau AC, iar timpii de încărcare mai mari decât în ambele. Concluzie: nu prea merită.

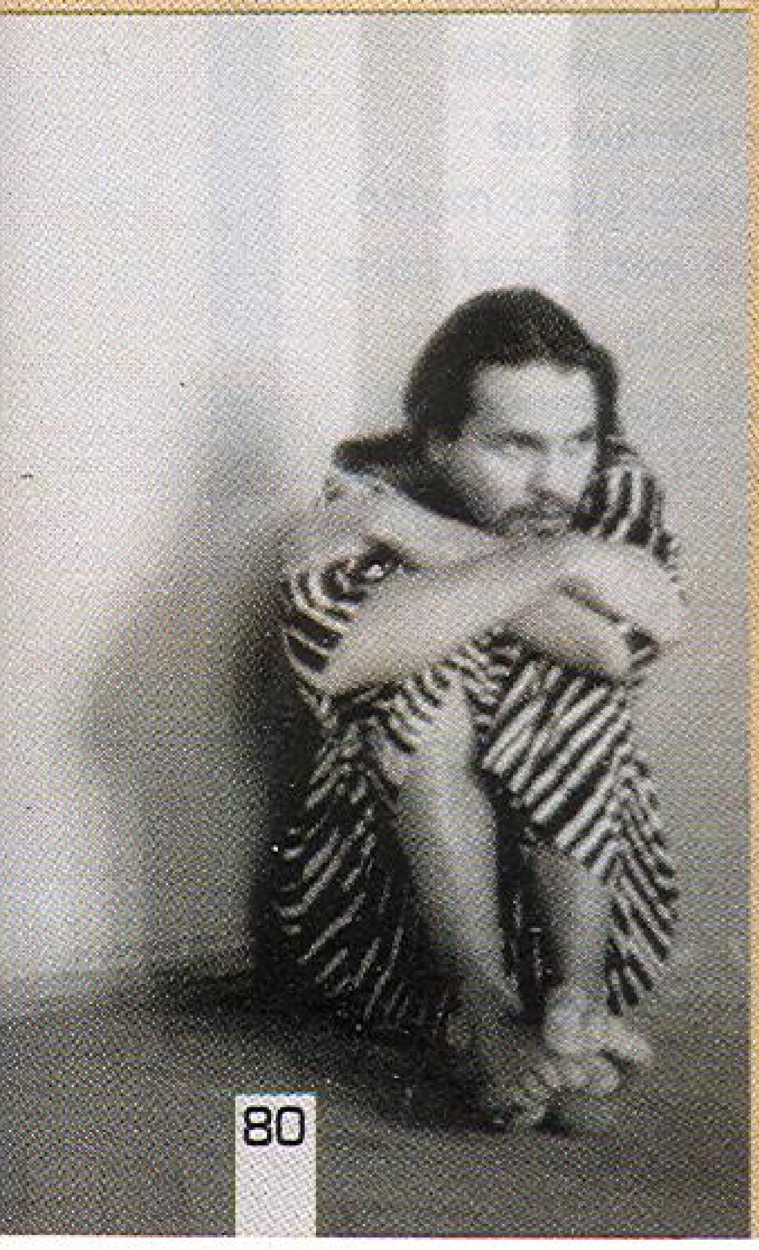
Impale Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 2 -

Andrei Fântână>
Project manager

Deodată apăru un pitic. Se uita la mine de parca era nimerit. N-aveam tupeul să mișc un fir de păr, dar mi-am zis în sinea mea: "...ăsta n-are treabă cu aerul curat".
-Vrei să fac un șiretlic? mă întrebă piticul. Am dat din cap ceva gen "ăhă", combinat cu un soi de "dacă n-ai ce face...". Piticul făcu implozie! Puf, cu un sunet gros ca de avalanșă, de mi-au răsunat urechile. Scurt, alminteri, a fost foarte scurt... și m-am simțit așa șocat, de parcă urma să fac și eu implozie în următoarea sutime. Ce a urmat se cheamă...
"la boheme".



Mi-e dor de joacele vechi și bune - expresie generalizată. Dar nu despre ele vreau să vorbesc, ci despre fapul că "mi-e dor". Bag degetele în priză și mă uit la Hardware Monitoring - nu, nu e vorba de vreo criză "aoleu, copilaria mea cu madlena lui Proust cu tot". Nici ceva de genul "m-am plictisit de calculator, m-am obișnuit cu joacele, știu cum sunt făcute, nu mă mai "prind" ca altă dată". Nu, pentru că, paradoxal, jocurile îmi mai plac și mă prind iar de copilărie n-am cum să mă plâng, pentru că, parafrazându-l pe King, "am o inimă de copil. O țin în borcan pe noptieră".

"Instalati Sanatoarie"

System Info zice că jocurile de azi (nu toate, Feri-m-ar Sfântu') au renunțat la niste elemente sau poate... le-au ascuns prea bine! Să explicăm. Elementele de game design seamănă cu colacul de la WC-u. Colacul este un obiect de mare întrebuințare, dar pe care nu-l bagi în seamă decât când nu funcționează corect. Si ce e mai grav, este că atunci când se întâmplă să nu funcționeze normal, niciodată nu sunt învinuiți el sau proiectantul - nu - "clientul" încearcă toate mijloacele de a ocoli «problema», dacă se poate, cu cel mai mic efort - paradoxal însă se ajunge la degajări de energii incredibile. Nimeni nu repară colacul - odată instalat greșit, așa e sortit - iar clientul devine acrobat în jurul scopului. Dacă e rece sloi, strânge din dinți, dacă nu stă ridicat îl ține cu cotul, cu genunchii, cu capul, îl sprijină cu furtunul de la mașina de spălat, face te miri ce (mi-e și rușine) - niciodată nu renunță, nu repară și după ce a trecut de puzzle - uită. Asta până când vine iar. Cam așa face jucătorul cu fiecare element al unui joc în cazul în care acesta este defect. Defecțiunile astea sunt foarte mărunte și insesizabile - respectiv, colacul e intact, funcțional, dar are o problemă când îl ridici - deși se ridica pâna sus, ba și stă de multe ori în inerție o secundă până să se prăvale. Am văzut nenumărați "jucători" încercând să deschidă uși - ușile erau de nedeschis - nu exista "nivel" în spatele lor, nu exista de fapt nimic, erau simple texturi. Deși tipul de ușă de nedeschis se întâlnea mai des, unii încercau să intre non stop, gândindu-se chiar să se reîntoarcă la prima «cu un ciocan mai mare». Sau am văzut pe foarte mulți blocându-se pentru că au dat click oriunde numai unde trebuie nu, sau alții (inclusiv eu) care încearcă să se suie până dau cu capul de "tavanul" nivelului, etc. etc. Dacă sunteți convinși că vouă nu vi s-a întâmplat niciodată ceva din gama «clientul și colacul», vă înșelați și vă amenință. Vă reamintesc că jocul e un mediu greu descifrabil, deci jucătorul nu este de condamnat, mai ales că el testează mereu limitele (ale lui și ale jocului), vrând să păcălească mereu jocul. Designerii, pe de altă parte, vor și ei să păcălească, modelându-și jocul astfel încât să pară mai mare, mai complex, mai provocator, mai antrenant.

Ce se face? Cum se rezolvă situațiile de acest gen? Cum faci ca jucătorul să înțeleagă regulile jocului, limitările, scopul, dar mirajul să se păstreze? E greu! Practicile de "game design" folosesc simboluri, culori, sunete și alte indicii, pentru a "decupa" chestiile importante, pentru a le face mai vizibile, mai ușor de descifrat. În Quake, de exemplu, nu trebuie să te apropii de "cutia cu sănătate" ca să-ți dai seama că este "o cutia cu sănătate" - roșul se vede de departe, se înțelege. Există câte o culoare pentru fiecare armă, pentru fiecare "muniție" - astfel încât jucătorul să-și dea seama imediat despre ce e vorba acolo - lucru foarte bun. La fel în multe jocuri - indicații de culoare, sunet și chiar directe (ex: se schimbă cursorul, apare un text, etc). Atunci, de ce mă supăr așa? Vine acuș o teorie tristă!

Economia Compromisului și Firul Rosu

Designerii (majoritatea) știu aceste lucruri. Își cunosc bine sculele și tehnicile, iar cum jocurile se încep de la "public țintă", "timp de dezvoltare/costuri", drumul cel mai scurt e cel cunoscut. Se recurge la tehnici cunoscute, la structuri standard- RTS - breefing, construit bază, adunat resursă, etc. Adventure - dialog, puzzle, explorare, dialog, un mic arcade,



impale ent

> **Nume:**
Andrei Fântână

> **Firma:**
Impale Entertainment

> **Functie:**
Game Designer/ Project Manager

> **Proiecte:**
Zamolxe, 2nd Project, Firepower

Anterior
> Redactor-Sef (co-fondator) - Revista GameOver
> Corespondent GameOne la European Games Channel
> Game Designer proiectul No Name War - Firma AMC

Impale este un trademark al **Nemira Media**

explorare, puzzle, etc.

Pentru jucătorul "plebeu" sunt oricum artificii insesizabile - el nu-şi va da seama că se află în **rutina de explorare**. Însă în cursul acesta compromisul va fi făcut întotdeauna în detrimentul unităţii stilistice, grafice, etc. pentru că **legăturile logice dintre elementele jocului se fac prin simboluri şi indicaţii directe**. În strâmtoarea dintre dead-line-uri se refuză dezvoltarea unui joc menit să slujească firul roşu a lui Stanislavski. Am să dau un exemplu: Another World - Delphine - începi cu mersul, apoi fugi, dai cu piciorul să storceşti nişte mormoloci veninoşi, exersezi fuga de monstrul cel mare, sari pe o liană, eşti prins, evadezi, găseşti pistol, etc, etc, mai târziu ajungi să te strecori rostogolindu-te prin conducte, etc. Dacă luăm jocul la modul general este un jump&run în care ai un pistol (care face şi scut) şi trebuie să evadezi din universul acela - **asta reţii după ce-l joci**. La bani mărunţi, (cu riscul de a mă hazarda - n-am reluat jocul şi nu mai ţin minte exact) mormolocii nu prea mai ai de ce să-i întâlneşti - că ai pistol. Nici pe coţloane nu te mai rostogoleşti. Parcă nici liana... nu mai ştiu. Toate aceste mici detalii au făcut jocul genial, iar aceste mici detalii erau programate special şi fără economie.

Astăzi se ia de la coadă - ce reţii din AW - un jump&run cu un pistol - ca să reeditām un succes, facem şi noi unul, dar punem un pistol verde, îi dăm şi o mitralieră şi facem personajul o gagică sexy. Iar cel mai mult a contat în AW că s-a trecut de la o "rutină" la alta pe nesimţite, firesc, slujind firul epic şi emoţional. Astăzi, departamentul marketing dictează - un joc cu balauri, dar cu arme SF, lupta extrem de realistă, personaj principal Barbie, să aibă multiplayer, să folosească Directix 8a şi să meargă pe 386. Dacă-i întrebi "de ce?" ţi se va răspunde - că asta trebuie pentru "target", şi că este o nişă sesizată în piaţă - "nu s-a mai făcut aşa ceva". Cred şi eu că nu s-a făcut.

Şi atunci de unde unitate stilistică? Ultimul joc care m-a umilit la acest capitol a fost Interstate'76 - Activision - Dovadă a faptului că se poate. Trebuind să se limiteze tehnic la "low-poly", au optat pentru un stil de grafică cubist, care se potriveşte şi cu low-poly şi cu anii '70. La anii '70 se potriveau de minune maşinile puternice (pe atunci nu se făcea economie de combustibil), scenariul cu petrolul... tot. După ce a devenit hit a intervenit marketingul şi-a zis - facem Interstates '82, pe acelaşi principiu, dar de 50 de ori mai prost.

Am zis. Cheia Franceza. Inelara de 13. Mestere, nu da drumu' la turbina, ca sunt eu inauntruuuuuuuuuu!

Ce avem până acum? Legăturile dintre elemente se fac strident, iar jucătorul rabdă şi se chinuie cu ele. Dacă legăturile nu s-ar vedea - ca aţa la o operaţie - dar pacientul ar pricepe despre ce e vorba, nu ar mai sesiza colacul de la WC. Am fost clar? Ok, trecem mai departe, că mai e ceva!

Să încercăm să rezolvăm situaţia şi să vedem dacă nu mai e şi altceva care face diferenţa între joacele "vechi" şi cele contemporane.

Cu dead-line-urile nu e de joacă. În primul rând stabileşti ce fel de joc vrei. E pe sistem de reguli închis sau deschis? Dacă e acţionat de poveste, ai grijă ca toate elementele să se topească bine, bine. E de preferat să inventezi jocul după poveste, nu povestea după joc - caz valabil **numai** în sistem deschis acţionat de poveste. Dacă structurezi jocul bine şi-l faci pe bucăţi, elementele trebuie să fie legate între ele natural, altfel jucătorul îl va recepţiona ca atare - indiferent dacă o face conştient sau nu. Nu va da vina pe colac, dar o structură rigidă şi foarte simplă îl va aduce în situaţie de judecată: dacă jocul ar putea vorbi, jucătorul ar comunica cu jocul ca la tribunal - ar vorbi numai pe rând şi s-ar adresa cu "onorată instanţă". De fapt, sunt sigur că nu vreţi sfaturi de la un mucos ca mine şi oricum mă simt penibil, dar e o regulă: ar trebui să ştii în fiecare instantaneu **ce gândeşte, la ce se uita** jucătorul, dacă **stie care e scopul** lui, **care este miza** pentru care e acolo. Probabil cea mai importantă este **miza** - ce-l face pe el să continue - faptul că se plictiseşte? Că a dat banii pe joc?

Am zis că trebuie să ştii ce vede jucătorul şi asta m-a trimis cu gândul în altă parte - compoziţia grafică trebuie să-l facă pe jucător să admire şi să-l ţină de "vârful atenţiei" concentrându-l unde trebuie. Ideal ar trebui ca orice screenshot să poată trece o analiză din punct de vedere al compoziţiei, structurii, culori+accente, etc. La Firepower (3D arcade, SF, în care-ţi vezi năvuţa din spate şi o conduci prin coţloane), pentru că jucătorul era tot timpul atent înainte unde urma să tragă în inamici, am propus ca în anumite cazuri nava să aibă o mantie care să nu lase nefolosită cea mai mare parte a ecranului - mă rog, mantia are şi nişte funcţii practice, dar forma ei flexibilă ajută foarte mult la compoziţie. Când a auzit sărmanul grafician că vreau navă cu mantie, a uitat să-şi facă cruce.

MEMORIU

Cu alte cuvinte, revenind la marea dilemă - pe vremuri, legăturile dintre elementele specifice de design se îmbrăcau în haine epice - (ex: apărea un filmuleţ care-ţi arăta că ciupercile sunt otrăvitoare). Astazi, deşi mult mai rigid structurate şi mai complexe (doar prin muţimea şi dificultatea elementelor, nu prin diversitatea lor), jocurile se bazează pe indicaţii ieftine (ciupercile sunt violet fosforescent, fără alte comentarii). Jocurile sunt mai grele acum, dar nu sunt mai adânci.

Indiferent cât le-ai complica folosind aceleaşi elemente, chiar dacă ar creşte timpul minim de joc, adâncimea se dă din varietate, din răsturnarea convenţiilor. **Jocurile sunt o serie de conventii** - azi seria nu conţine multe scimbări de convenţie - doar multe convenţii. Şi mă trezesc jucând Commandos (o serie minunată de convenţii, altminteri), iar după 5 misiuni parcă sunt un funcţionar la servici - căci acolo nu se schimbă convenţiile, la serviciu (nici în game design măcar). Şi de ce e teoria tristă? Pentru că practica este foarte departe. Câţi dintre voi, cei nemulţumiţi de jocurile pe care le joacă, au pus mâna să facă o hartă, un mod, un script? Vă e greu, e de învăţat? Bine, câţi dintre voi au scris o idee, un scenariu - sunt convins că sunteţi mulţi - dar vă întreb - câţi dintre voi au dus treaba până la capăt? Dacă daţi ideea scrisă pe hârtie unui programator, poate să termine jocul fără a mai pune întrebări? Nu, e greşit!

Vă rog să mă iertaţi... cred că sunt nervos, că nu apuc nici eu să termin fiecare idee. Mai am o sumedenie de legături logice de acoperit, apar atâtea situaţii neprevăzute... va rog să mă iertaţi. Mă rodea faptul că se fac atâtea jocuri de nici nu le mai pot număra şi... şi atâtea compromisuri.

Mi-am dat seama că de mult vroiam să fac implozie. Mă strângea aerul. Brusc apăru piticul. Tocmai când vroiam să fac implozie, vine de nicăieri un pitic - ce deranj!
- Vrei să fac un şiretlic? întrebă pitcul. Am dat din cap că da. Piticul făcu explozie. Era rândul meu acum. Parcă auzeam în sunetul acela gros: 9...8...7... La repezeală am pus căştile pe urechi, am deschis WordPad-ul/File/New/New Game Design Document, am pus o melodie supărată şi foarte cunoscută, am dat la maxim şi am aşteptat. 3...2...1...

Ubi Soft Entertainment

Producerea de jocuri
Ce e cool și ce nu prea

Vitalii Bălănescu>
Manager Studio

> **Nume:**
Vitalii Balanescu

> **Firma:**
Ludi Games - parte concernului Ubi Soft

> **Manager Studio Game&Graphic Design Incepand din 2000**
• In UBI SOFT intre 1993-2000

> **Functii:**
2D Graphic designer
3D Graphic designer
2D&3D Animator
Manager Studio Grafica din '94 pina in '98
Manager al departamentul grafica din cadrul sectiei de cercetare '98-'99

> **Proiecte:**

1. Celtic Legends (PC),
2. Pick an'Pile (Atari),
3. Action Soccer (PC),
4. World Club Football (PC),
5. 123 Musique (PC),
6. Valdo (PC),
7. Tim 7 (PC),
8. Hype (PC),
9. Tonic Trouble (PC),
10. Speed Buster (PC),
11. Rally (PC),
12. Monaco GP (Dreamcast),
13. The Incubus Experiment (WAP)



• PDA (Personal Digital Assistant) = Cei mai celebri reprezentanți: Pocket PC si PALM
http://www.palm.com/
http://www.microsoft.com/mobile/pocketpc

• I-MODE (Internet Mode) = Protocolul cel mai folosit de telefonia mobilă din Japonia.
http://www.mobilemediajapan.com/imodefaq

• WAP (Wireless Application Protocol) = Protocol folosit de telefonia mobilă din restul lumii
http://www.wapforum.org/faqs)

Notă: WAP și I-MODE s-ar părea că-și vor da mâna și în America și în Europa, Nokia anunțându-și deja intenția de a scoate pentru Europa un model de telefon mobil cu ambele protocoale încorporate.

Iată niște cuceriri recente ale tehnicii de vîrf care devin din ce în ce mai prezente în viața de zi cu zi a lor - nu a noastră, cel puțin pentru moment. Ceea ce le unește este dorința lor expresă de a ne face viața mai ușoară prin asigurarea la purtător a informației de orice fel pe un suport hardware autonom - cu baterie și fără fir de rețea - și cât mai mic cu putință - cât să intre într-un buzunar. Desigur că baza de date preferată către care tind toate nu poate fi decât cea mai mare sursă de informație a omenirii: Internetul. Nu acolo omul de rând își găsește jumătatea pe care o caută de o viață, frigiderele își fac comenzile, cuptoarele cu microunde își iau rețetele, iar state ceva mai sărace decât marile puteri declanșează războaie? Și ca întotdeauna, unde este vorba de un procesor ascuns în spatele carcasei unui aparat de larg consum, hop a apărut și borgul ce-l va asimila: industria de "entertainment". Dar neiertătorul nostru borg cu ani de experiență pe PC-uri și console nu s-a mulțumit cu sărăcia inițială a resurselor găsite în telefonia mobilă și PDA. Așa că, spre bucuria noastră, le-a cerut din ce în ce mai multe: rată mai mare de transfer, megahertzi mai mulți, capacitate mai mare de memorie și display-uri mai performante, demonstrând încă o dată că o fi el borg și înghite tot, da' e de-al nostru. Toate astea au dus la o evoluție spectaculoasă, as putea spune revoluție tehnologică, ce poate lăsa cu gura cascată chiar și pe cineva care a urmărit pas cu pas cum PC-ul a ajuns la PIV cu 1.5 Ghz plecând de la XT sub 5 Mhz.

Și iată-ne ajungând cu povestea în ziua de azi când buzunarul îngreunat de câteva grame de tehnologie electronică geme de informație, comunicație și distracție. Și atunci începi să înțelegi de ce majoritatea studenților japonezi posedă telefon mobil cu browser de internet (I-MODE), iar americanii se străduiesc să introducă în sistemul de învățământ unul din reprezentanții PDA-ului - Pocket PC-ul - pe care studentul își poate încărca și accesa în orice moment cursul, manualul și temele și poate viziona filme documentare cu sunet de înalta calitate.

Performanțele, deja destul de mari și în continuă creștere ale acestor suporturi, au făcut din ele câmpul de bătaie pe care firme mari de jocuri încep să-și deruleze forțele. Așa a ajuns designul jocurilor pentru WAP să fie anunțat ca subiect de discuție la importanta conferință americană anuală: GDC (Game Developer Conference), iar însuși site-ul GDC-ului să fie conceput pentru ușoara accesare a lui pe un Pocket PC. Astăzi, în mod evident, aceste scule de buzunar sunt recunoscute ca având un potențial puternic pentru industria de jocuri, iar depășirea limitărilor tehnice de care creatorii de jocuri trebuie să țină seama este doar o problemă de timp pentru a fi depășite. Au apărut deja toate categoriile de jocuri, începând de la quiz-uri și jocuri de noroc, până la jocurile de aventuri, FPS-uri, RPG-uri și chiar TBS-uri multiplayer.



În acest proaspăt domeniu, tăticii UBI Soft-ului - frații Guillemont - au fost printre primii care au intuit potențialul pentru industria de jocuri și, cu un an în urmă, au înființat o nouă firmă. Așa s-a născut LUDI GAMES, ajungând să aibă filiale de producție și distribuție în întreaga lume (chiar și în Japonia), cea din România fiind una dintre cele mai puternice, desigur axată pe producție, piața noastră - aproape inexistentă în domeniu - nefăcând posibilă distribuția.

Privind comparativ lumea PC-ului și a consolelor, pe de o parte, și lumea dispozitivelor mobile (PDA-uri, telefoane mobile), pe de altă parte, vă pot destănui ceva ce poate cei mai vechi în domeniu intuiesc. Istoria se repetă, dar cu o viteză mult mai mare, iar satisfacția transpirației celor ce lucrează în acest domeniu vine mult mai repede. Game designul, ca dealtfel și grafica, sunt reduse la esență, așa cum erau pe vremuri acele jocuri mici și cool: Gorby, Sokoban, Pac-Man, Tetris, Arcanoid (și alte "...-oid"-uri), mai evoluatele Push Over, Lemmings, Prince, Another World, Loom...

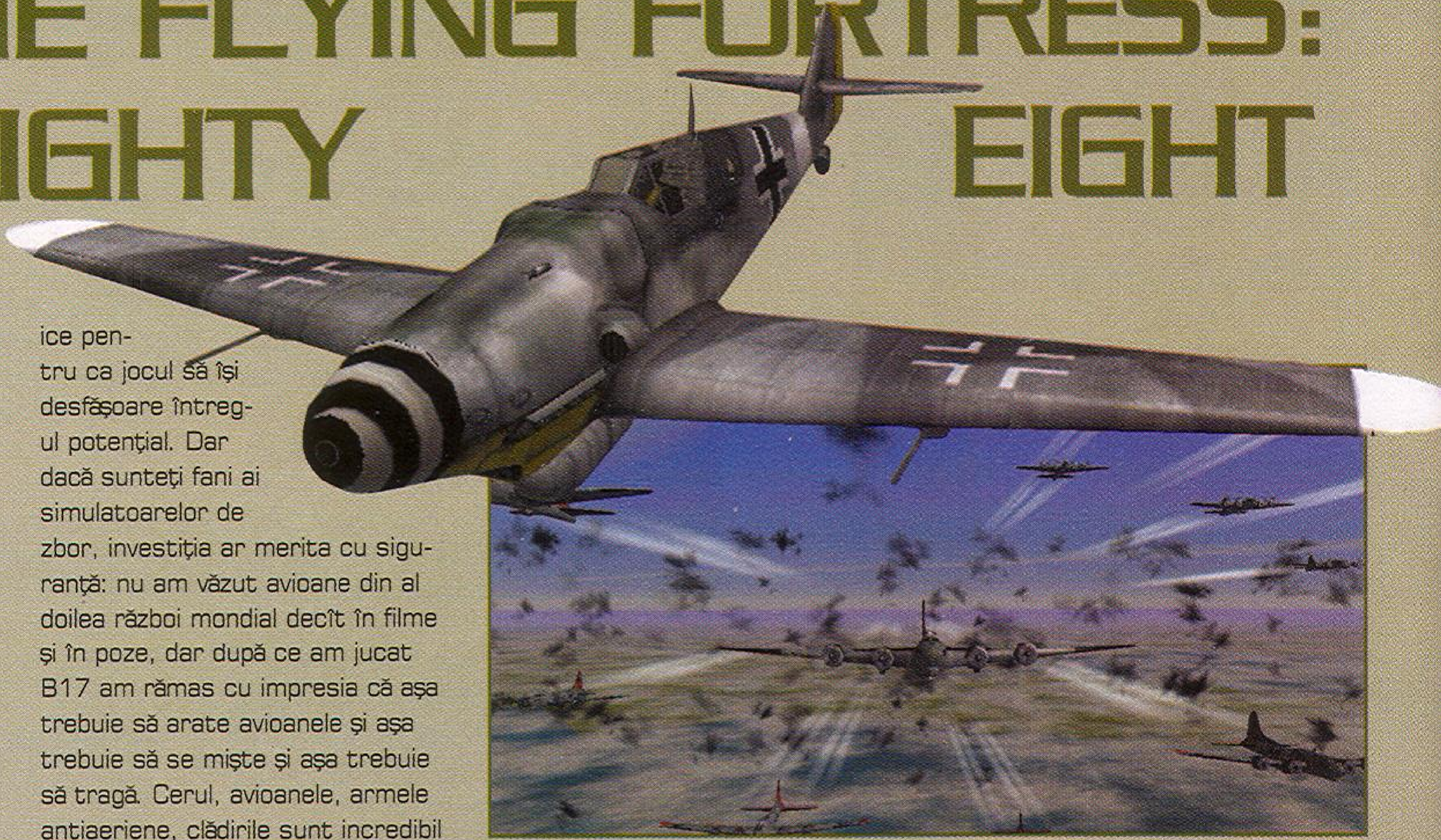
În design ori primează povestea ce trebuie să fie foarte condensată și interesantă, ori game play-ul foarte concentrat sau în mod ideal amândouă la un loc, dar categoric n-ai voie s-o lungești! Nu există umplutură sau lucruri cu care să-l păcălești pe player, așa că, dacă nu știi exact ce trebuie să faci ca să-l atragi în următorul minut de joc, atunci mai bine las-o baltă. Trebuie să fii scurt și la obiect pentru player-ul nostru - stăpânul nostru - care poate să se joace grație acestor chestii micuțe din buzunarul lui, oriunde are o mică pauză, între cursuri, în metrou, la o cafea în bar... Într-adevar, designul jocurilor se termină mai repede, dar nu e și mai ușor din cauza acestei interfețe fizice ce limitează puternic exprimarea jucătorului și totodată a designerului ce și-ar dori, poate, sărmanul, să creeze o lume vie ca aceea în care recunoașterea mișcării mâinii exprimată prin biluța soricelului duce la schimbarea lumii pe care o guvernezi. Dar nu se poate deocamdată... Cât despre grafică, volumul de muncă este incomparabil mai mic decât pentru un joc de PC sau consolă, datorită limitărilor de memorie sau a dimensiunii pachetelor trimise. Ca și în cazul game designului, vă pot spune că nu e mai ușor, deoarece revin problemele cele vechi, lupta cu pixelii, cu gestiunea paletei indexate, cu blocurile de sprite-uri. Puterea de calcul a crescut în așa masură că apar deja 3D-uri cu poligoane și voxeli, de la golf 3D, curse de mașini, până la simulatoare de zbor...Iar despre programare nu pot să spun decât că această evoluție rapidă a suportului hardware transformă munca într-un coșmar în care numai profesioniștii rezistă! Chiar dacă rezultatul nu întârzie să apară aducând satisfacția jocului terminat, ei nu au timp să respire. Proaspăt anunțatul dispozitiv cu noile funcționalități introduse trebuie repede disecat și stors de tot ce oferă el, iar dacă eziți să o faci, e deja prea târziu, concurența fiind dură.

Tăvălugul înaltei technologii de buzunar a pornit asemenea bulgarului micuț aruncat de pe înălțimea muntilor înzăpeziți, transformându-se sub ochii noștri într-o ditamai avalansa. Cine nu vrea doar să aștepte și să vadă cum lumea e acoperită de această avalanșa, ci chiar să-și aducă contribuția creeând acele jocuri la care toți visam, este invitat să ni se alăture. Nu avem în România o școală în domeniu, dar sunt convins că avem talente și știm ce este munca. În definitiv, cine e pasionat, nici nu va simți transpirația. Nu e așa?

Relații la adresa:
http://www.ludiwap.com/jobrom.html

"Pocket&Palm.jpg":
"Rayman" - Developer LUDI GAMES
"Palm.bmp":
"Galactic Realms" - Developer KPOOLE SOFTWARE
"Wap...bmp ":
"The Incubus Experiment" - Developer LUDI GAMES (proiect 90% Romanesc)
"I-Mode.gif"
"Samurai Romanescue" - Developer DWANGO

B17 THE FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHT



Tip joc: Simulator zbor
Redactor: Adrian Dorobăț

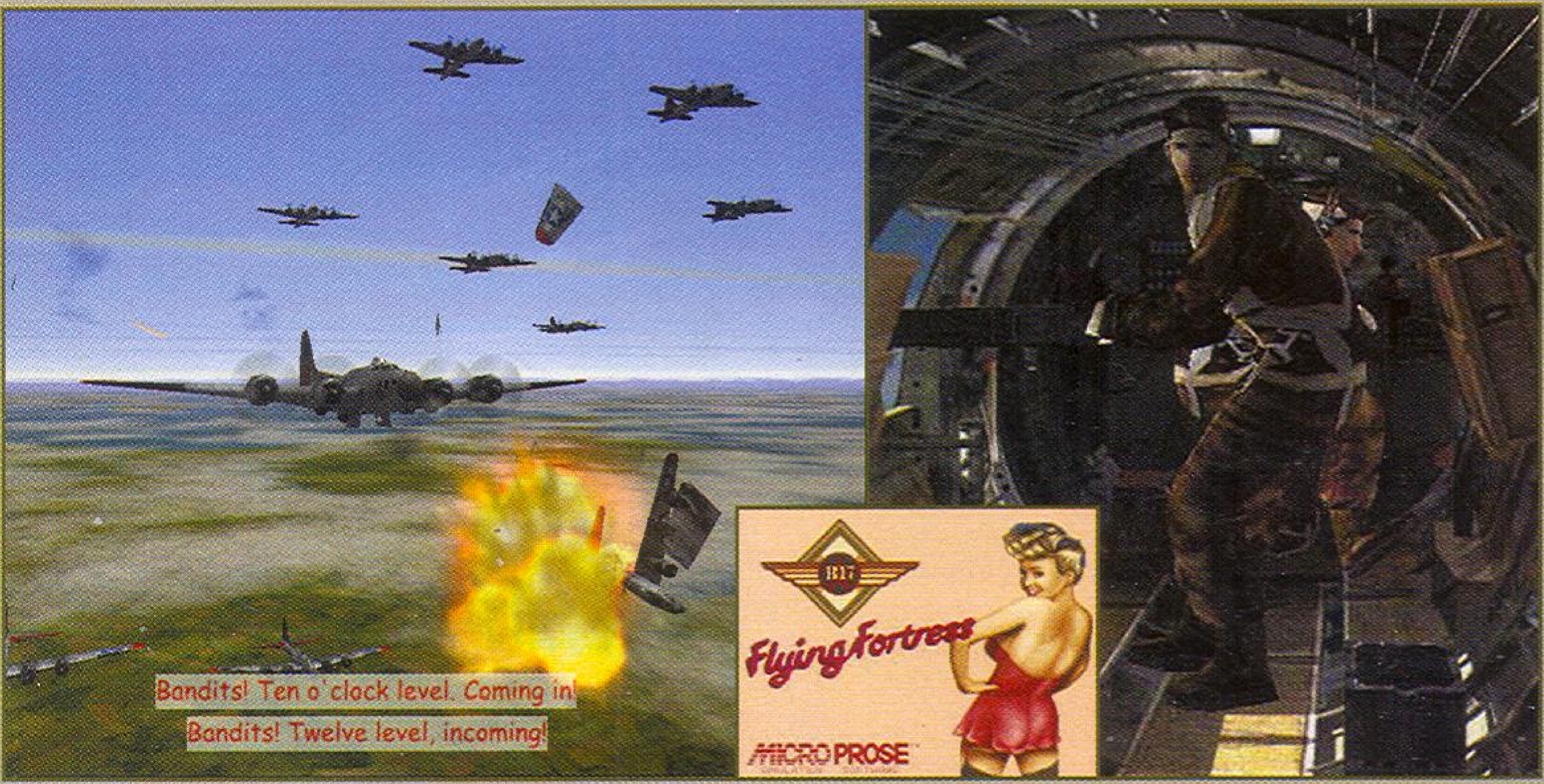
Bombardierul B17 este unul dintre cele mai faimoase avioane din istoria celui de-al doilea război mondial, supranumele de "Flying Fortress" provenind fără urmă de îndoială de la aspectul de castel zburător dat de tonele de armură și de numeroasele cuiburi de mitralieră cu care era înzestrat. Însă nu pentru aspectul său l-a distribuit Micropose în rolul principal din cel mai recent simulator militar de zbor. După ce a anunțat că B17 este ultimul joc pe care îl va produce, Microprose nu a vrut să riște și a luat-o pe un drum bătătorit, angajându-i pe cei de la Wayward Design în scopul de a reedita succesul din 1992, cînd a publicat B17 pe Amiga și PC. Diferențele sunt imense, atît vizuale, cît și conceptuale.

În primul rînd, configurația minimă este Pentium III la 500 Mhz, 128 Mb de RAM și placă video cu cel puțin 16 MB de memorie. Nu se poate spune că Microprose nu a gîndit în perspectivă, deoarece cred că doar un Thunderbird la 1GHz, cu 256 Mb de RAM, Geforce 3 și un Microsoft Sidewinter Force Feedback ar putea fi considerat un mediu propice pentru ca jocul să își desfășoare întregul potențial. Dar dacă sunteți fani ai simulatoarelor de zbor, investiția ar merita cu siguranță: nu am văzut avioane din al doilea război mondial decît în filme și în poze, dar după ce am jucat B17 am rămas cu impresia că așa trebuie să arate avioanele și așa trebuie să se miște și așa trebuie să tragă. Cerul, avioanele, armele antiaeriene, clădirile sunt incredibil de detaliate, iar bombardierele au numeroase grade de distrugere, încît la un moment dat te miri cum de mai stau în aer. Pămîntul este generat folosind o tehnică numită randare fractalică procedurală, ceea ce înseamnă mai multe detalii dar și mai multă trudă din partea procesorului.

Jocul este la fel de complex ca majoritatea simulatoarelor de zbor, dacă nu cumva mai complex. Cu toate acestea, deși trebuie să ai foarte multe degete la mînă, și eventual un joystick, jocul îți ușurează destul de mult procesul de învățare, după o oră-două de tutoriale totul devenind metaforic floare la ureche. Asta pînă cînd începe să se tragă în tine și coechipierii să devină isterici. Partea cea mai interesantă este că poți juca cu oricare dintre membrii echipajului, în număr de zece, și chiar ca pilot al unuia dintre avioanele de suport. Postul meu favorit a fost cel de mitralior, deși din cînd în cînd mă mai teleportam într-un P47 pentru a suplimenta lipsa de acțiune. Pilotarea greoiului B-17 nu m-a încîntat foarte mult, iar faptul că AI-ul bomber-ului nu era în stare să lanseze bombele cu un minim de precizie m-a obligat tot pe mine să îndeplinesc ingrata acțiune de a arunca cu mizerii în capul inamicului.

În ciuda faptului că nu sunt nici pe departe un fan al simulatoarelor militare de zbor, ba chiar dimpotrivă, B-17 a reușit să mă prindă, și chiar am jucat 5-6 misiuni, ce-i drept cu setările de dificultate pe undeva pe aproape de minim, ceea ce îl transforma într-un fel de arcade. Dar jocul merită încercat pentru realizarea grafică de excepție (dacă aveți configurația de rigoare) și pentru feeling-ul excelent. Să sperăm că Microprose n-a vorbit serios cînd a zis că se lasă de simulatoare de zbor.





Detalii

Producator:
Wayward Design

Distribuitor:
Monosit
Pret: 958.800 lei
www.b17flying fortress.com

Aprecieri:
+ - grafică detaliată și foarte realistă
- poți juca cu oricare din mebrii echipajului
- valoare istorică

− - un ritm lent, anevoios al jocului

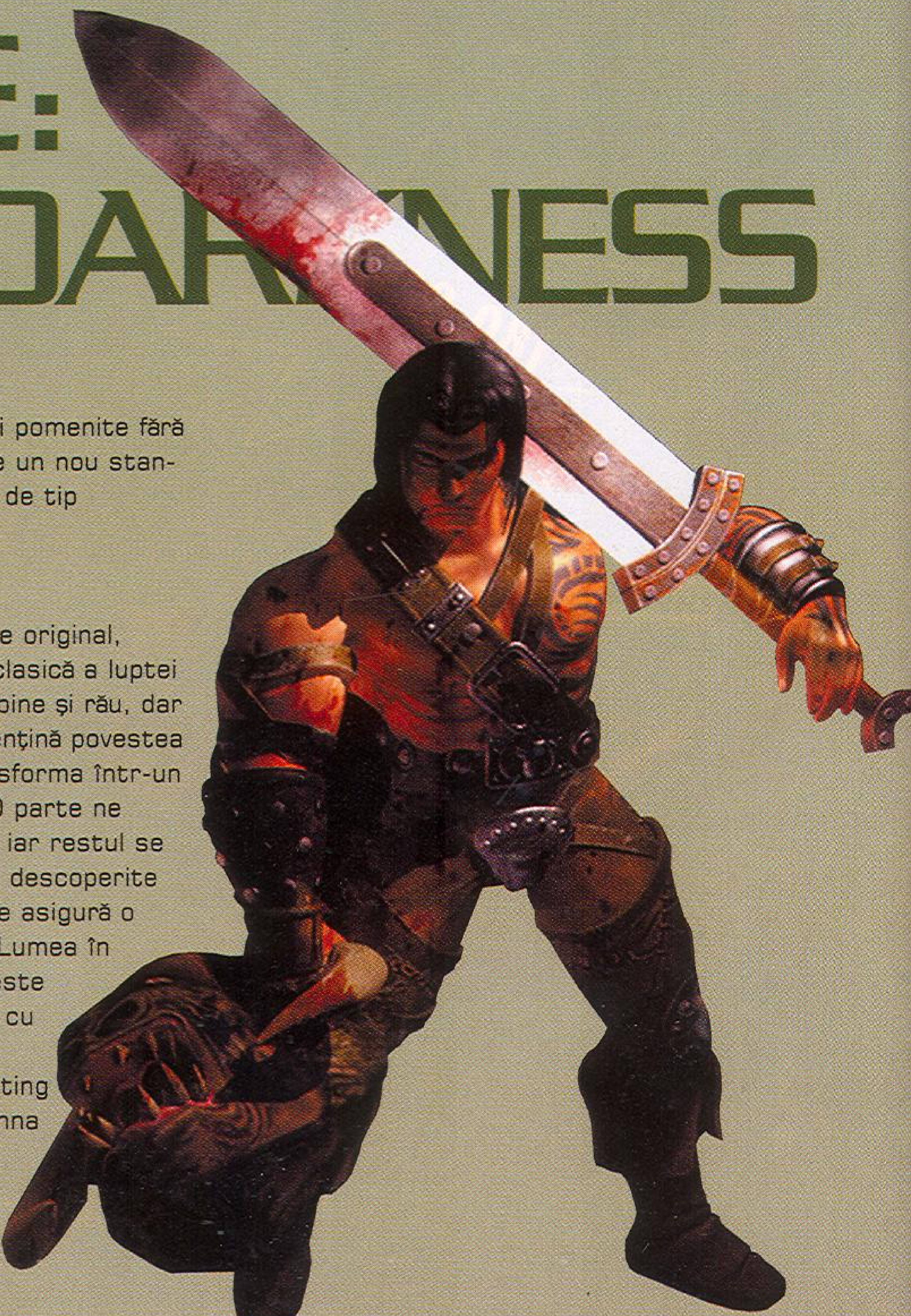
Detalii tehnice:

Procesor:	PIII 500 / PIII 800
Video:	Direct 3D
Memorie:	128 / 256 MBRAM
Hard disk:	500-750 MB

Verdict 9.3



SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS



Tip joc: Third person action adventure • Redactor: Adrian Dorobăț

Îmi aduc aminte de un articol apărut acum vreo doi ani într-o revistă franțuzească, pe nume Gen4, în care se povestea de proiectul Blade of Darkness al firmei spaniole Rebel Act, un third person action/adventure cu săbii și alte obiecte tăioase, skill-uri și o grafică ultimul răcnet. Exista și o poză impresionantă, cum sunt toate screen-shot-urile promoționale. Acum vreo jumătate de an a apărut și demo-ul care avea cerințe mari de sistem și promitea mult, însă a trecut aproape neobservat.

Cînd în sfîrșit am jucat jocul complet, am fost surprins de cît de bine a ieșit în final. Grafica nu este ultimul răcnet după standardele de acum doi ani, ci după standardele actuale. Jocul implementează tehnologii gen iluminare, dinamică și coliziuni în timp real, precum și un sistem de luptă de-a dreptul captivant, rezultatul final fiind unul dintre cele mai bune jocuri apărute în ultima vreme. Deși a fost comparat cu Rune și Die By The Sword, Blade of Darkness depășește cele două titluri pomenite fără drept de apel și stabilește un nou standard în domeniul jocurilor de tip hack&slash.

Povestea și universul

Storyline-ul nu este foarte original, autorii brodând pe tema clasică a luptei dintre lumină și întuneric/bine și rău, dar din fericire reușesc să mențină povestea interesantă, fără a o transforma într-un soi de telenovelă cu zei. O parte ne este spusă de la început, iar restul se conturează din fragmente descoperite pe parcurs, astfel încît se asigură o oarecare tensiune epică. Lumea în care se desfășoară jocul este una de factură medievală, cu un panteon destul de sărăcăcios din care se disting două figuri importante: Ianna și Prințul Întunericului. Ghiciți cine este personajul negativ...

Avînd în vedere

stadiul progresului tehnologic, nu este de mirare că arcul este singura armă din joc cu atac la distanță. În afară de sabia dăruită în final de zeița Ianna, care este o excepție intenționată de la regulă. De remarcat însă că deși am terminat jocul cu trei dintre cele patru personaje (nu mi-a plăcut piticul de nici o culoare) nu am găsit nici o Blade of Darkness și nici n-am auzit să se menționeze pe undeva de ea.

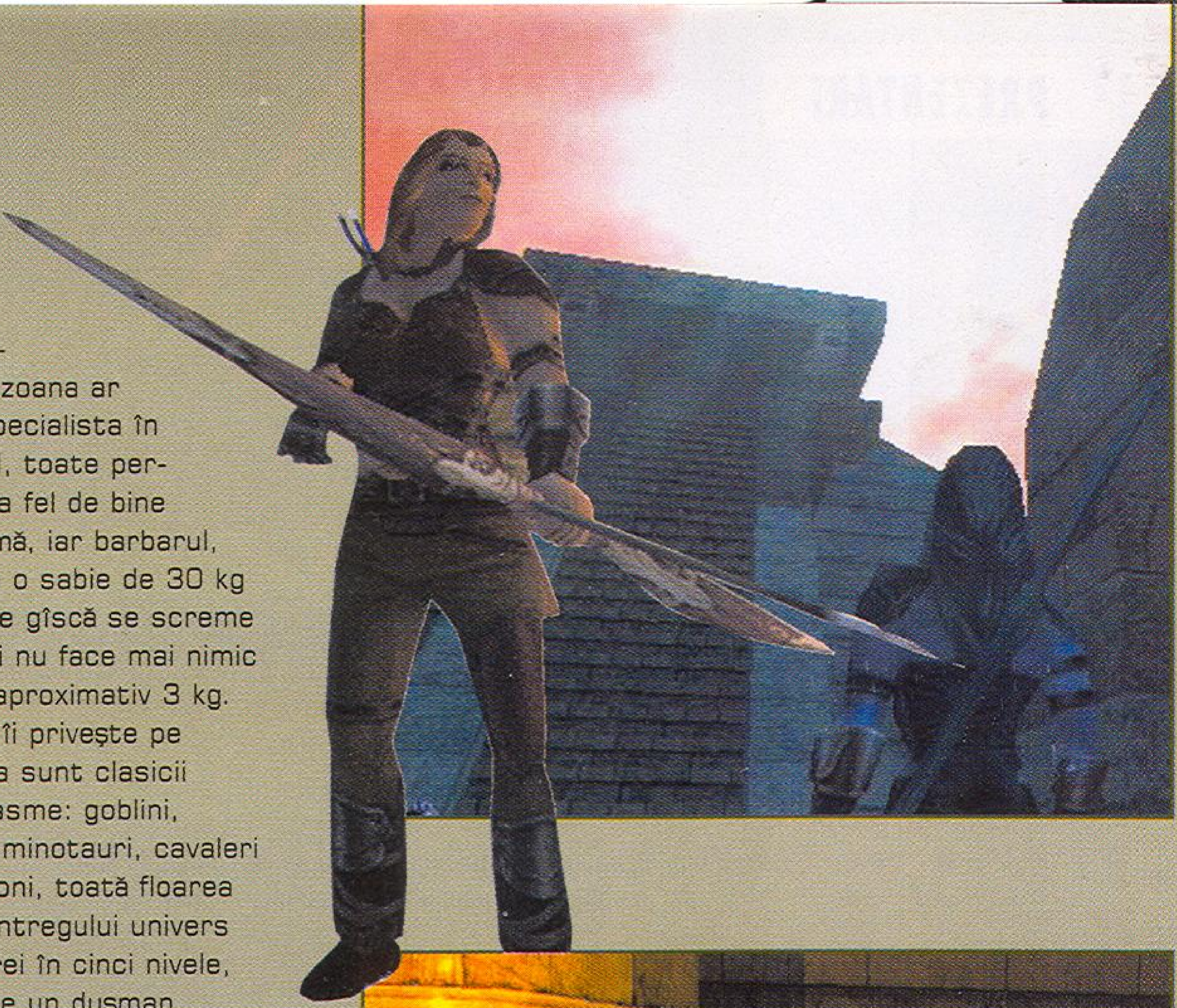
Personajele și armele

Patru personaje vă stau la dispoziție pentru a rezolva misterul crimelor și dispariițiilor misterioase cu iz de magie neagră: barbarul Tukaram, amazoana Zoe, cavalerul Sargon și dwarf-ul Naglfar, primul nivel fiind diferit pentru fiecare dintre ele. Deși am început jocul cu cavalerul, după cum recomandau producătorii, m-a enervat repede stilul atacă/parează datorat faptului că mai trebuia să folosesc și scutul, astfel că am trecut la amazoană, de departe cel mai agil personaj din joc. Barbarul este cel mai puternic și are cel mai multă stamina, dar se mișcă destul de lent, dwarful este exasperant de greoi, bondoc și împiedicat (n-am rezistat să joc cu el mai mult de jumătate de oră) iar cavalerul rămîne cel mai echilibrat caracter. Fiecare are un tip de arme în care este specializat: cavalerul cu săbiile one-handed și scut, barbarul cu săbiile two-handed și topoarele de același tip, dwarf-ul cu topoare, ciocane și protejat de scut, iar amazoana cu armele lungi, construite pe sistemul băț+ceva țepos sau tăios în capăt. Sistemul de specializări pe arme are atractivitatea lui, dar și defecte inerente: deși amazoana ar trebui să fie specialista în trasul cu arcul, toate personajele trag la fel de bine cu această armă, iar barbarul, care mînuiește o sabie de 30 kg ca pe o pană de gîscă se screme din răsputeri și nu face mai nimic cu o suliță de aproximativ 3 kg.

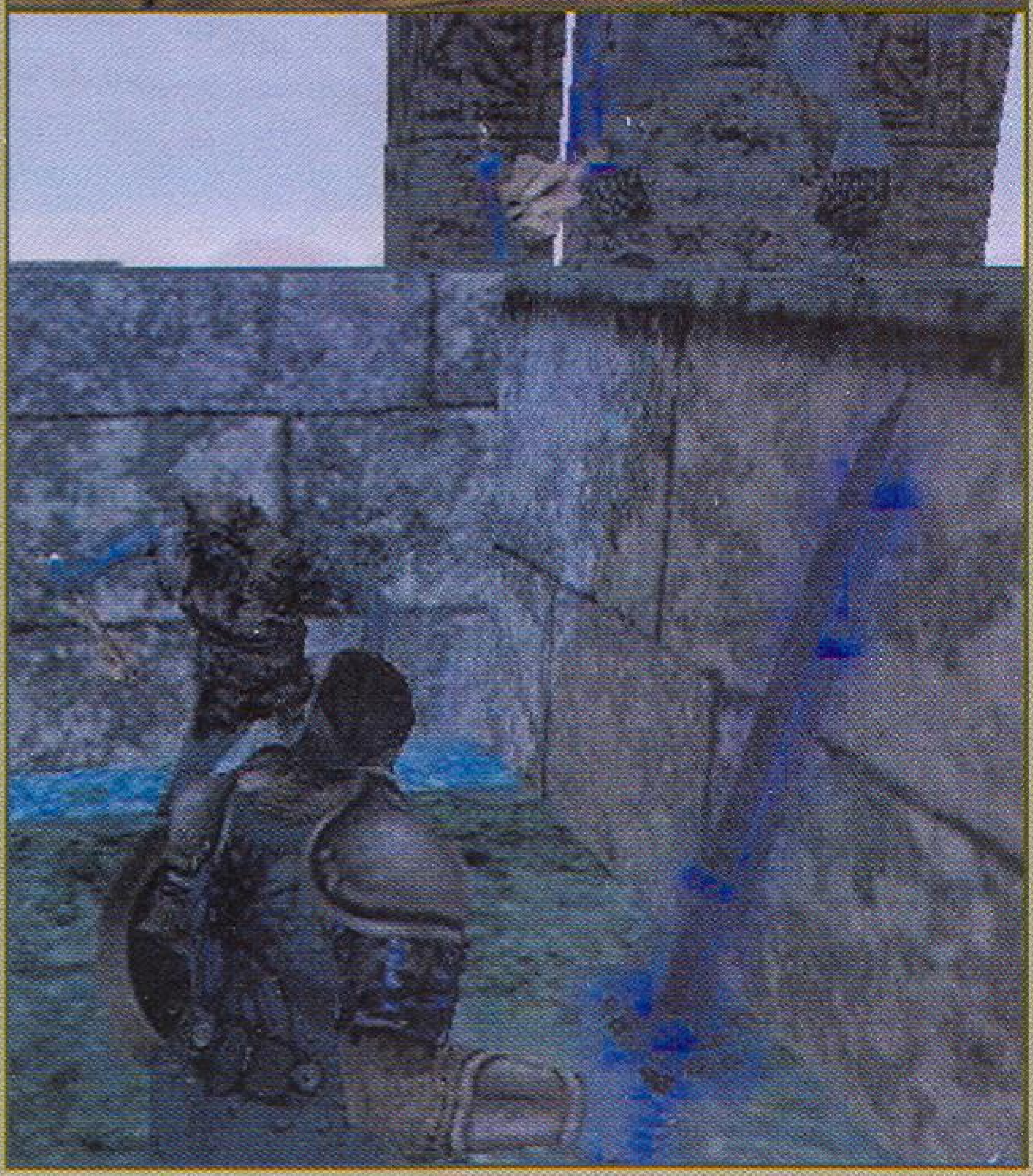
În ceea ce îi privește pe inamici, aceștia sunt clasicii băieți răi din basme: goblini, troli, scheleți, minotauri, cavaleri trădători, demoni, toată floarea cea vestită a întregului univers fantasy. Din trei în cinci nivele, se ivește și cîte un dușman mai răsărit care îți dă de furcă în mod deosebit. În această privință excelează acolitul malefico-roșiatec din Dragon Tower ale cărui scut și sabie au Vampire Attack respectiv Defense (dai în el și-ți scade ție viața) și care pe lîngă că te seacă de putere se mai și teleportează ca nesimțitul cînd e pe cale să își dea duhul. În general armele inamicilor sunt cam aceleași pe care le au și eroii pozitivi (arcuri, săbii, topoare de diferite tipuri), dar există și excepții (orc sword-ul cel otrăvit).

Grafica, sunet și gameplay

Blade of Darkness este un impresionant spectacol vizual: iluminare în timp real, lumini și umbre volumetrice, ceață volumetrică, sisteme de particule pentru sînge, texturi de rezoluție mare, apă cu reflexii ale mediului înconjurător, level design excelent, toate acestea se combină pentru a oferi o imersivitate și un







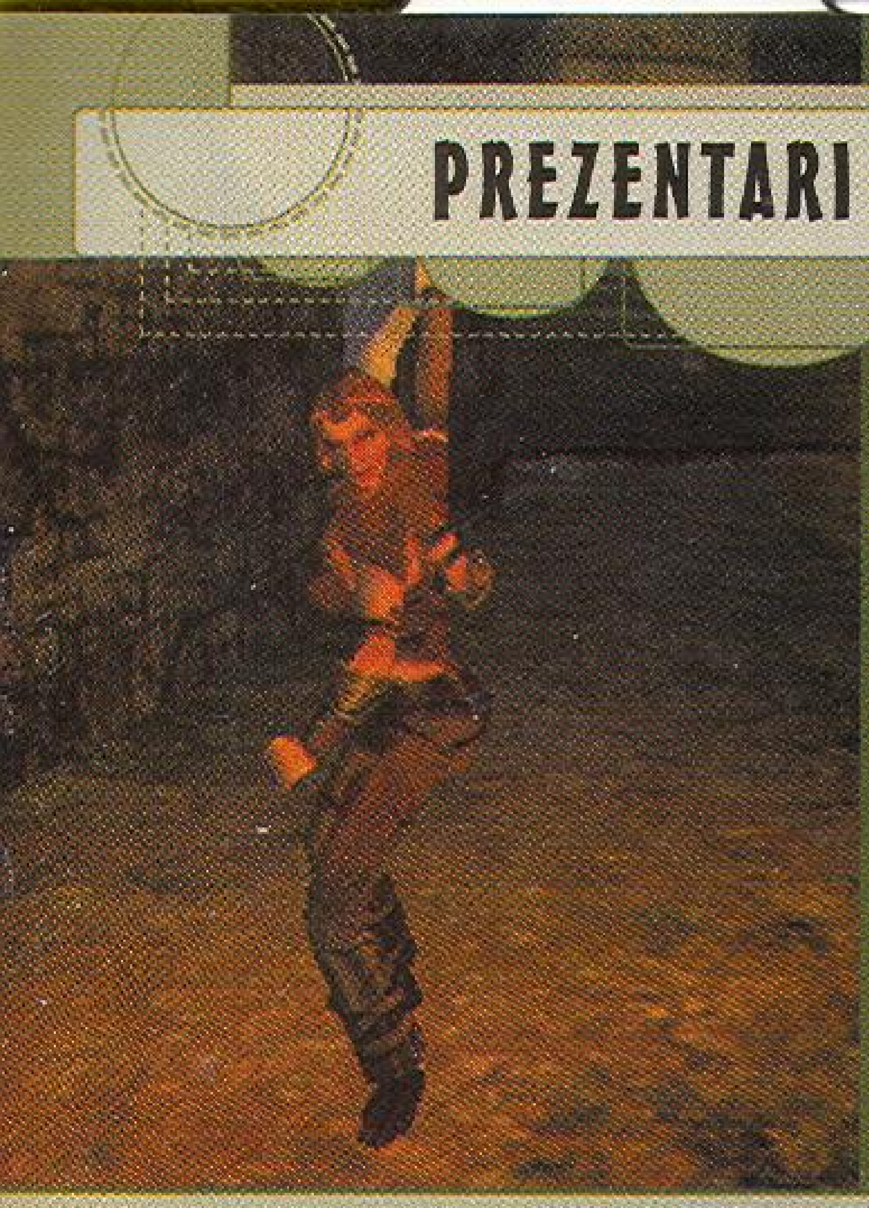
Cheatbox

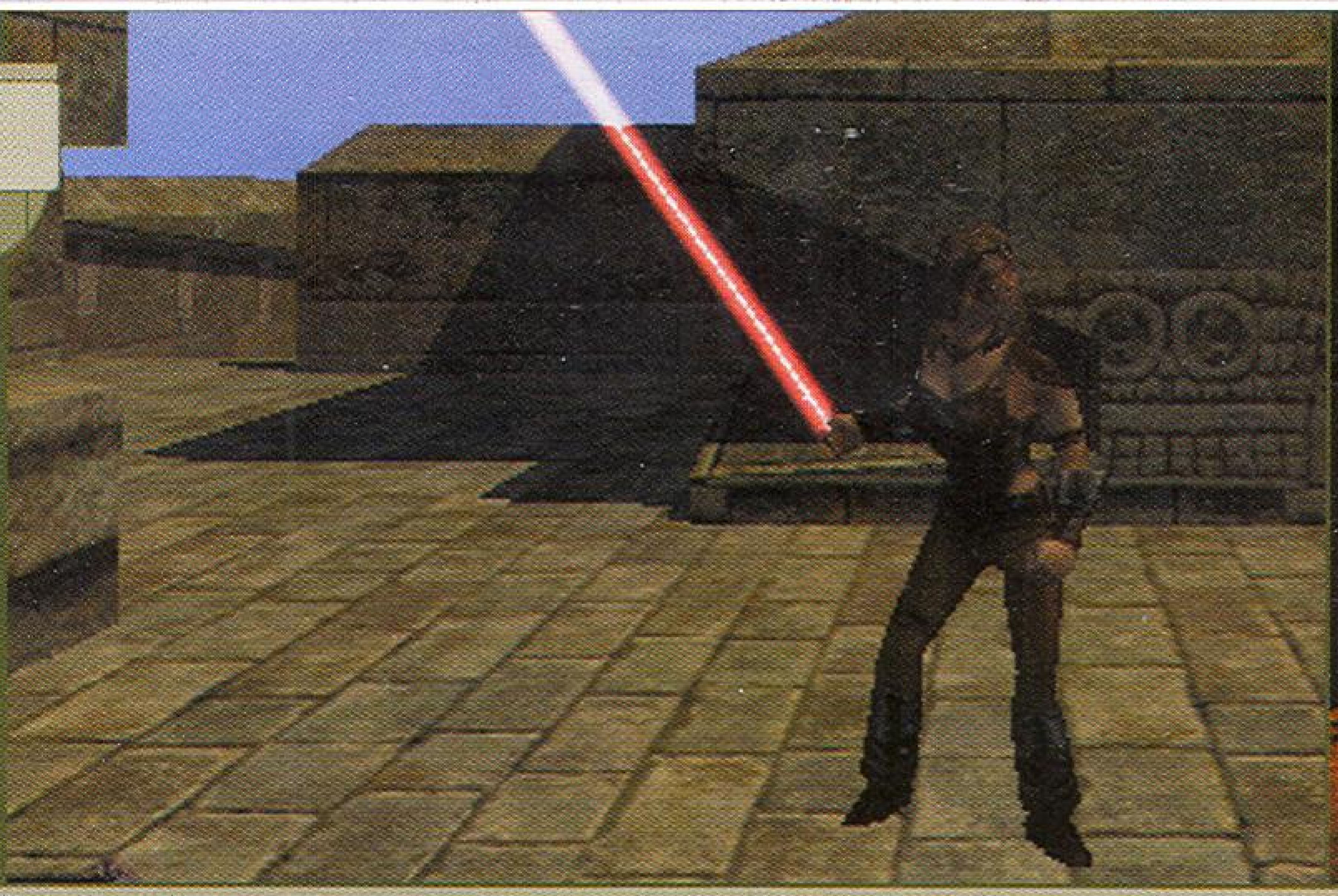
Pentru a inițializa cheat-urile trebuie să deschideți cu un editor de text fișierul menu.py din folderul Scripts și să adăugați următoarele linii de cod la finalul său (faceți un backup înainte de a-l modifica):

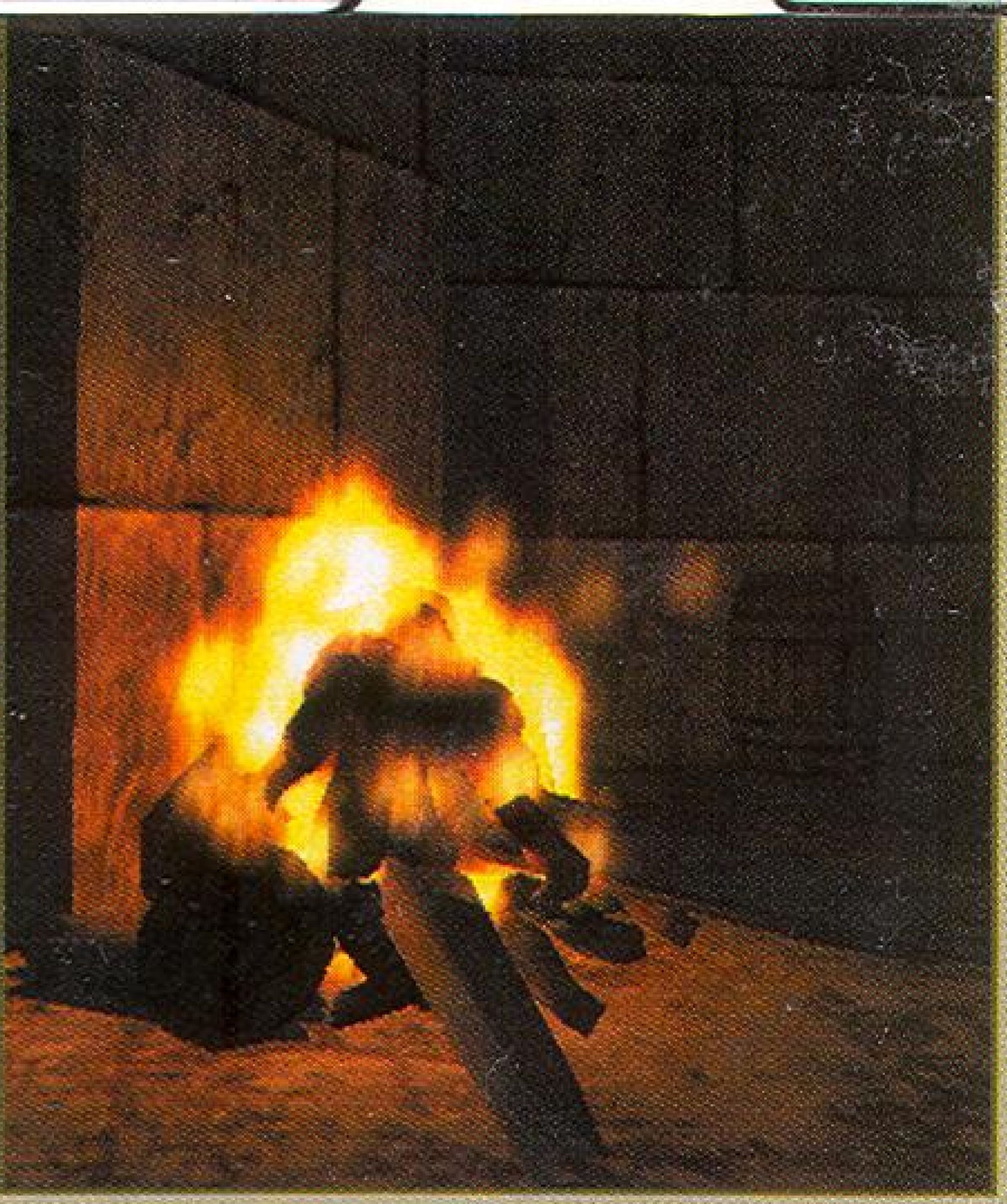
```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

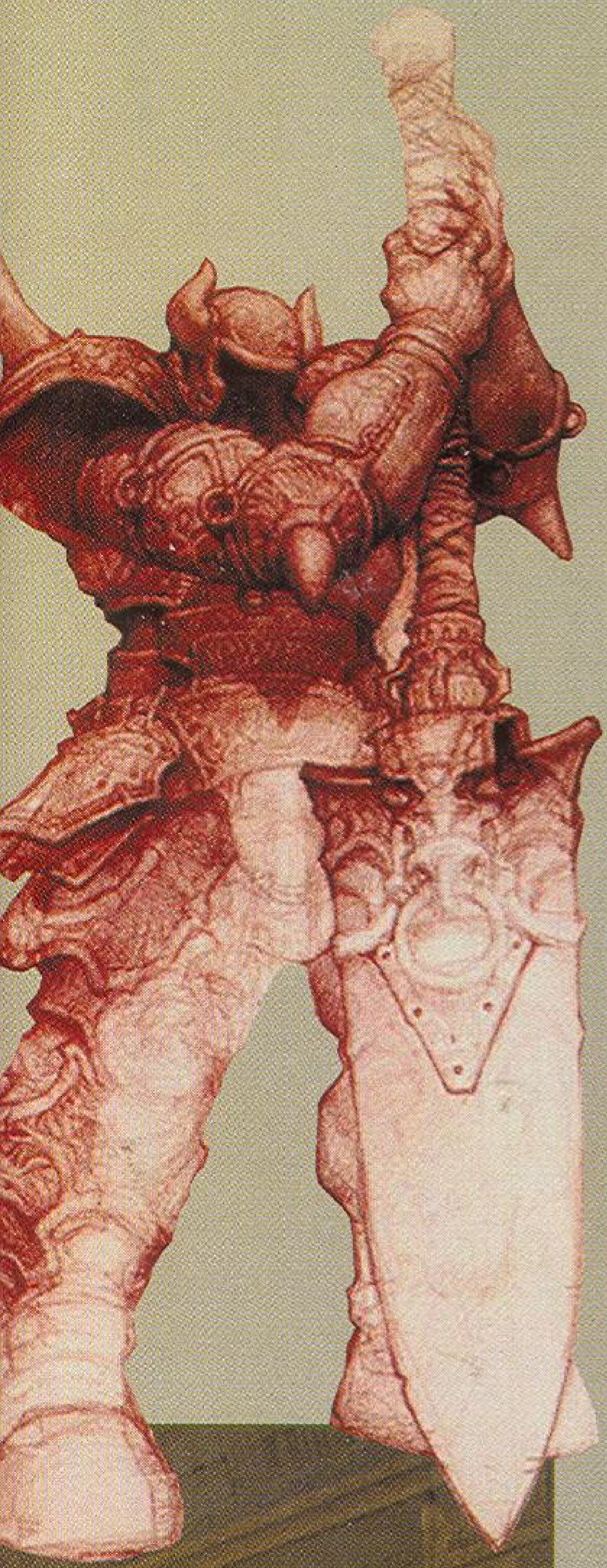
Salvați și porniți jocul. Apăsînd tastele menționate mai jos veți obține următoarele efecte:

F10	God mode
F8	Level Up
F9	Level Skip
F5	Move Camera Left
F6	Move Camera Right
1	Small Sword
2	Large Sword
3	Large Shield
4	Small Shield
G	Create Lightsabre
K	Start Lightsabre
H	Sleepy Hollow
M	Mutational
X	Matrix



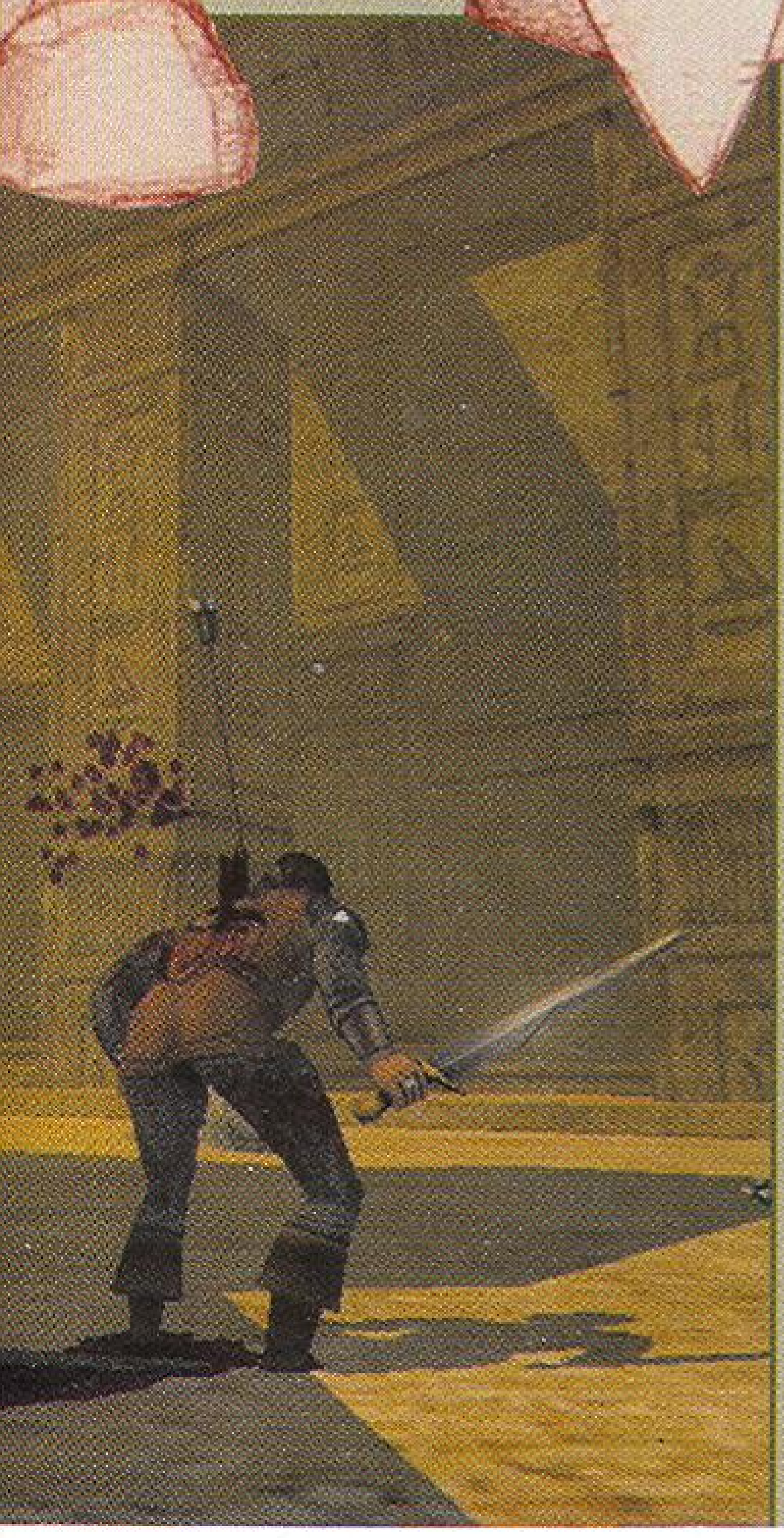






feeling ieșite din comun. Jocurile third person suferă de obicei din cauza camerei defectuoase, iar în cazul celor în care este vorba de un duel poziționarea camerei este de două ori mai importantă. Cei de la Rebel Act au rezolvat această problemă implementând în sistemul de luptă opțiunea "lock on target". În momentul în care un inamic este "luat în țintă", toate atacurile și mișcările evazive îl iau pe acesta ca punct de reper.

Blade of Darkness este totodată unul dintre cele mai sîngeroase jocuri din ultima vreme, putând fi considerat un genocid în miniatură. Inamicii pot fi ciopârțiți în detaliu, iar faptul că mai rămân puțin în picioare după ce mor vă dă posibilitatea să mai ciopliți la ei o secundă sau două. Unul dintre punctele de atracție al jocului ar fi trebui să fie conform producătorilor opțiunea de a-i tăia adversarului piciorul sau mîna și apoi să-l snopiți în bătaie cu respectivul membru. Deși distractiv, veți observa după primele experimente că nu este și eficient, damage-ul cauzat fiind insignifiant. Un alt punct de atracție erau efectele fizice de dinamică și coliziune în timp real. Acestea funcționează excelent: obiectele se sparg realist, membrele secționate alunecă la vale, săgețile se înfig în ziduri și pot fi recuperate, obiectele aruncate se ciocnesc de pereți și se rostogolesc natural. Poți chiar să azvârli cu sabia în adversari și să-i rănești, deși damage-ul nu este deloc impresionant. Un alt aspect este faptul că poți aprinde făclii pentru a vedea în întuneric. Opțiunea de a le folosi și pentru a da foc obiectelor inflamabile, după cum se demonstra în tutorial, a fost neglijată în joc, neexistând nevoia expresă de a incendia ceva în vreun scop anume.



Pe măsură ce înaintează în joc personajele adună experiență și cresc în nivel, acest progres aducându-le un bonus de viață și stamina, permițându-le să folosească eficient arme mai puternice sau dându-le acces la combo-uri spectaculoase pentru cele pe care le au deja. Puzzle-urile sunt inventive, iar capcanele ce străjuiesc ascunzătoarea tăblițelor cu rune sunt uneori terifiante: candelabrul pendulatoriu de la cea de-a treia rună m-a făcut să sar de pe scaun, iar în camera cu portretele ce scot fulgere pe ochi m-au trecut toate sudorile. Muzica de fundal reușește să fie antrenantă fără a atrage prea mult atenția asupra ei iar strigătele eroilor și ale inamicilor, deși repetitive și potențial enervante reușesc în mod paradoxal să dea un plus de feeling jocului.

Multiplayer, parti negative si concluzie

Partea de multiplayer este similară cu cea din Rune. Există o serie de nivele speciale pe care jucătorii se vor întrece, cu un set standard de arme și cu o cantitate predefinită de stamina. Din păcate, cavalerul, fiind cel mai echilibrat personaj, are cele mai multe șanse să câștige, astfel încît doar un duel cavaler-cavaler ar fi cu adevărat echitabil.

În rest, deși foarte reușit, Blade of Darkness nu este nici pe departe perfect. Inamicii acționează pe bază de script-uri, nu după un AI mai evoluat și uneori nu sunt în stare să treacă "pragurile" dintr-o zonă în alta a jocului, care de obicei corespund cu cadrul unei uși sau baza unor scări, eliminarea lor când ei nu pot să reacționeze fiind floare la ureche. Alteori ei (sau personajul cu care jucați) reușesc să se înglobeze parțial într-un zid și să nu mai poată ieși, sau mor în poziții imposibile care contrazic gravitația. Ordinea în care parcurgeți nivelele (aveți uneori de ales) este foarte importantă, în cazul în care faceți o alegere neinspirată existând posibilitatea să dați peste arme foarte puternice cînd nici măcar nu aveți abilitatea de a le folosi. The big boss, inamicul final, este dezamăgitor, un pirpiriu care are nevoie de corpul-gazdă al unei namile pentru a avea o cât de mică șansă.

Blade of Darkness merită jucat singel-player cu fiecare personaj în parte, chiar și cu piticul dacă puteți să îl suportați, pentru că este o realizare de excepție. Iar dacă luăm în calcul editorul de nivele publicat de Rebel Act, longevitatea jocului este asigurată.



Detalii

Producator:
Rebel Act
www.codemasters.com/severance

Distribuitor:
Codemasters
Preț: N/A

Aprecieri:

+
- efecte vizuale spectaculoase
- system de luptă ingenios
- univers imersiv și feeling excelent
- bug-uri de AI și pathfinding

−
- timpi de încărcare exasperanți
- dezamăgire la final

Detalii tehnice:

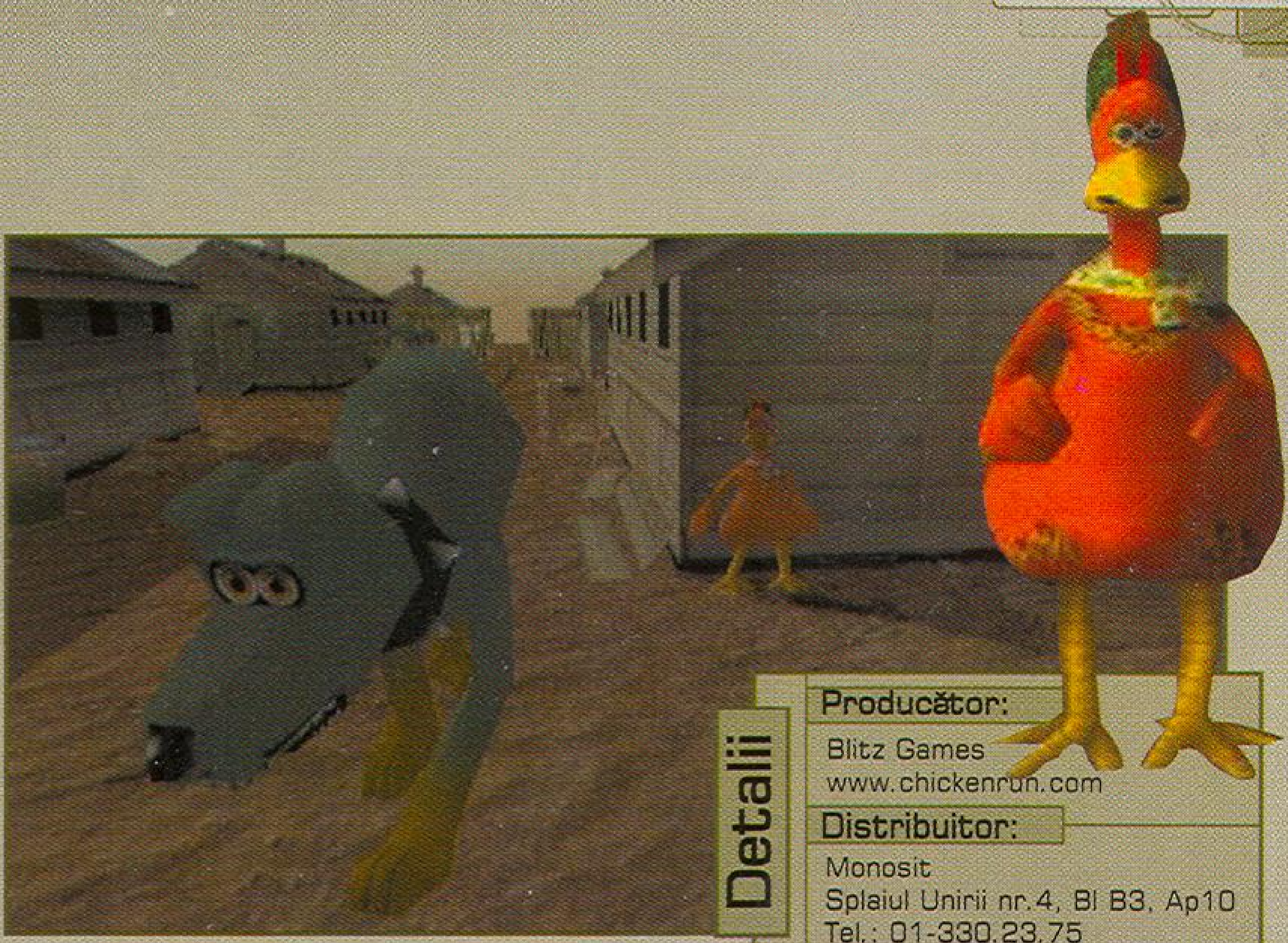
Procesor:	P II 300/450
Video:	Direct 3D 8 Mb
Memorie:	64 / 128 MBRAM
Hard disk:	300-700 Mb

Verdict **9.3**

CHICKEN RUN

Tip joc: Arcade • Redactor: Andreea Chifan

Proverbial, cel mai potrivit loc pentru o găină, mai ales pentru una bătrână, este în ciorbă. Se pare însă că cei de la Blitz Games nu sunt de acord cu această prejudecată și s-au gândit să o pună în rolul principal dintr-un joc. Chicken Run este un arcade strategic bazat pe filmul cu același nume realizat de firma de animații cu figurine de lut Aardman Animation, care, avînd în vedere filmele pentru copii din ultimul timp, era chiar decent. Însă dorința directorilor de marketing de a scoate bani chiar și din piatră seacă nu poate fi înfrânată. Astfel că pentru a profita din plin de succesul filmului au intrat în producție mii de cocoricozauri de pluș, tricouri cu gît, brelocuri cu cioc și alte mărunțișuri. Printre care se numără și jocul de față. Dacă ați văzut filmul, sau măcar secvența introductivă, veți fi șocați de trecerea de la personajele rotunjoare și bucălate de pe peliculă la cele colțuroase și pline de muchii din joc. Care joc este un cocktail infantil cu diverse elemente din Commandos și Metal Gear Solid, cu diferența esențială că personajele principale sunt niște galinacee caraghioase cu care nu poți să te identifici nici dacă îți pui pene în cap și începi o cură de grăunțe. Perspectiva este un soi de bird's eye, dacă îmi scuzați licența, găina principală țopăind urmărită fiind de câini, proprietarii fermei sau



șobolani. Ginger-găina trebuie să adune diverse obiecte pentru a pune în aplicare marele plan de evadare, astfel încât ea și suratele ei să nu sfârșească sub formă de plăcintă cu pui. Un joc care ar fi putut fi interesant cu altă poveste și alți eroi se transformă într-o ratare tragi-comică care s-ar putea să nu fie agreeată nici de cei care au văzut filmul. L-aș recomanda celor între 7 și 10 ani, dacă n-aș ști că la nivelele avansate devine prea complicat pentru ei.

Detalii

Producător:
Blitz Games
www.chickenrun.com

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr.4, Bl B3, Ap10
Tel.: 01-330.23.75

Aprecieri:
+ - intenții bune de arcade tactic în stilul Metal Gear Solid
− - grafica și faptul că este mai mult decît copilăresc

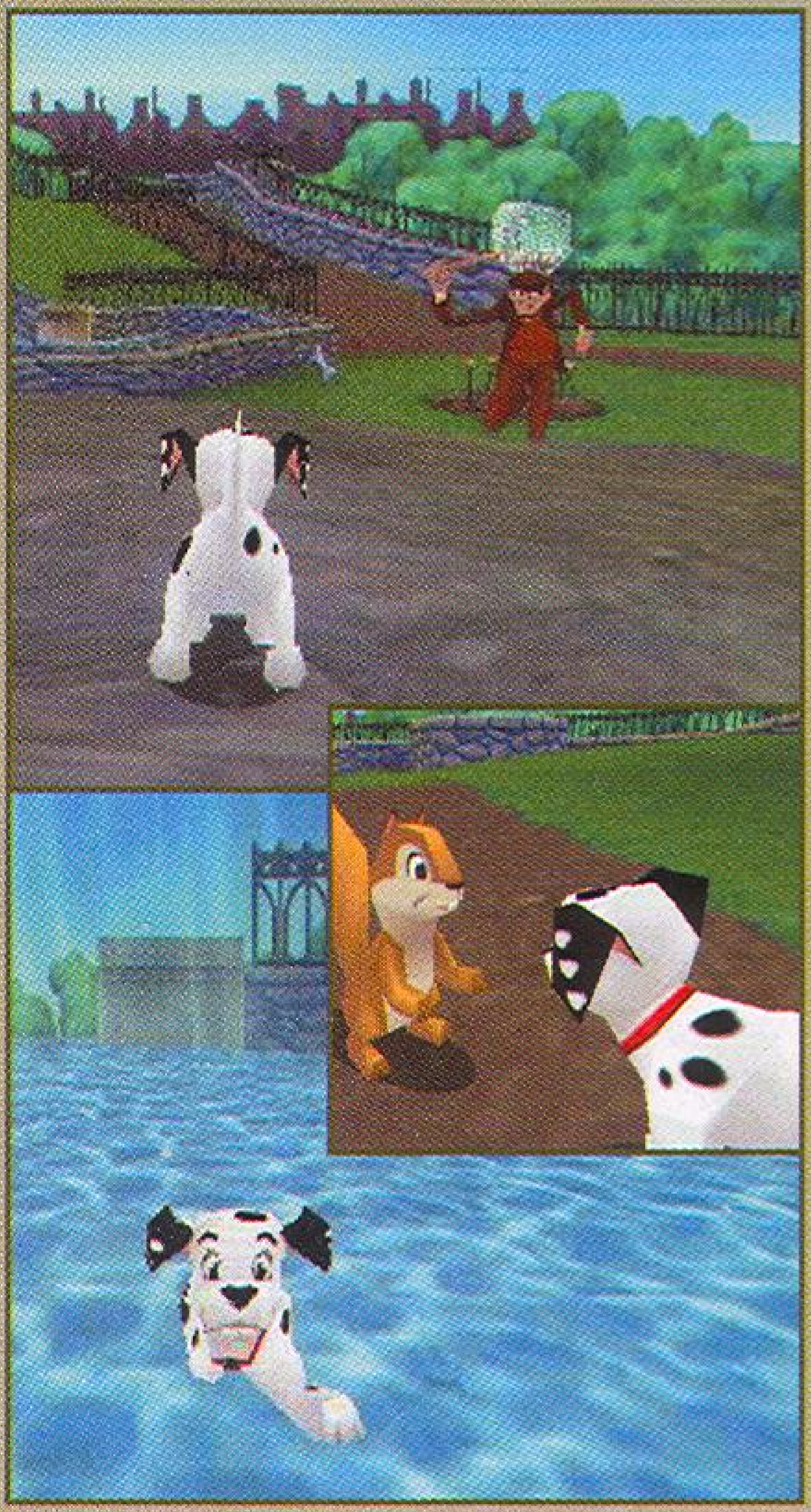
Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 200 MMX
Video:	Direct 3D (4 Mb)
Memorie:	32 Mb RAM
Hard disk:	100 Mb

Verdict **5.1**

102 DALMATIENI: PUPPIES TO THE RESCUE

Tip joc: Arcade
Redactor: Andreea Chifan



Nu știu de ce toate jocurile pe care nu vrea nimeni altcineva să le prezinte îmi revin mie. Cred că e o conspirație. Singurul lucru pe care îl am în comun cu arcade-ul făcut de Disney Interactive este faptul că am un dalmațian de șase luni, pe nume Paco, însă până și această conexiune este cam șubredă. În rest, nu am văzut decît secvențe din cele două filme, iar malefica Cruella Deville, un soi de Traian Băsescu castrat și cu mai mult păr, mă lasă absolut rece. "102 Dalmatians: Puppies To The Rescue" izbește încă din primele momente printr-un aspect vomitiv de consolă, întărit de muzica plagiată probabil din anticul River Raid. O dată meniurile grețoase lăsate în urmă însă, jocul este suspect de atractiv. Filmul introductiv, realizat cu motorul din joc, este chiar interesant, animația cățeilor fiind atît de bine redată încât te trimite cu gîndul la o tehnică gen skeletal animation. Singura problemă care apare ține de logică: Cruella țipă isterică "Answer the damn phone" într-un receptor căruia îi lipsește în mod evident firul. Scopul jocului este, evident, să salvezi cățelușii capturați și ambalați în cutii de inumanii acoliți ai lui Băsescu, ăăă, ai Cruelei Deville, evident fără acordul părinților-cățe, care te avertizează să stai cuminte în casă. În rest, e clar că jocul este indicat pentru copiii pînă în 12 ani, pentru că sunt singurii care nu își vor pune problema de ce inamicii explodează cînd latră un cățeluș de 3-4 luni la ei, sau de ce același cățel poate face salturi ce i-ar da de furcă unui cangur adult. Nivelele sunt excesiv de simple, până într-acolo încât după un sfert de oră de joc puteam să le termin cu ochii închiși și o mînă legată la spate. Să joci "102 Dalmatians: Puppies To The Rescue" e ca și cum ai mesteca Orbit pentru copii: îți vine rău la început de dulce ce e, iar tocmai cînd te-ai obișnuit îi piere gustul.

Detalii

Producător:
Disney Interactive
www.disney.com

Distribuitor:
Monosit
Splaiul Unirii nr.4, Bl B3, Ap10
Tel.: 01-330.23.75

Aprecieri:
+ - gameplay decent pentru copii de pînă la 12 ani
− - meniuri incredibil de urîte și nefinisate

Detalii tehnice:

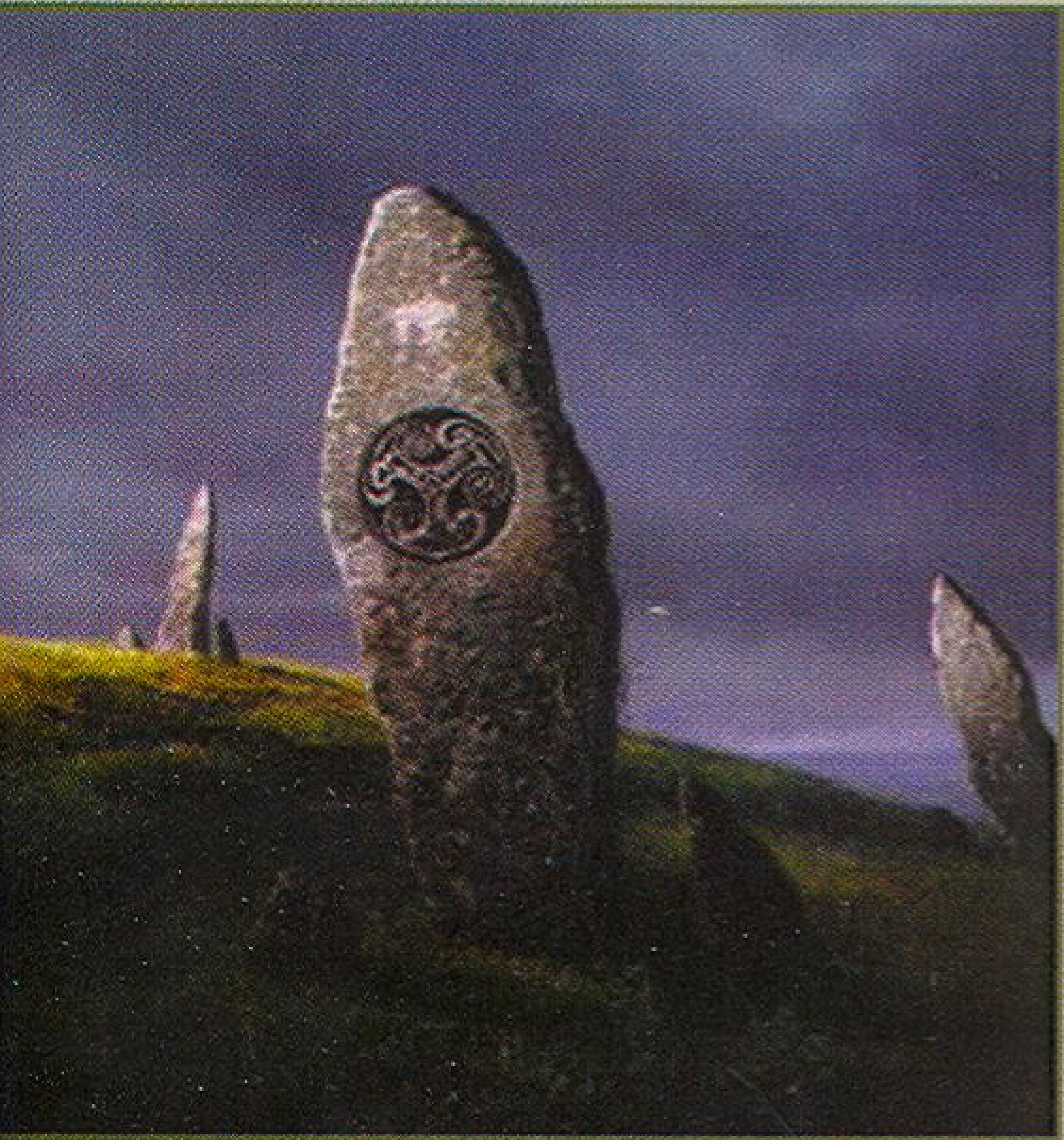
Procesor:	Pentium 233 mhz
Video:	DirectX
Memorie:	32 Mb RAM
Hard disk:	50 Mb

Verdict **6.3**



CLIVE BARKER's UNDYING

Tip joc: FPS • Redactor: Adrian Dorobăț





După apariția lui No One Lives Forever cu greu se mai putea întrezări un FPS original la orizont, demo-urile de la Venom, Hired Team: Trial și Gore reușind să-mi spulbere definitiv speranțele în această privință. Astfel se întâmplă că Undying a reușit să mă ia efectiv prin surprindere din toate punctele de vedere: un FPS de factură originală, cu o poveste bine conturată, grafică excelentă, atmosferă tensionată ce te trimite cu gîndul la Doom II și sunete foarte bine alese.

Eroul principal este Patrick Galloway, un soi de Fox Mulder avant-la-lettre, care investighează fenomene paranormale în Irlanda anilor 1920. O experiență stranie din război l-a lăsat cu amintiri vagi despre un șaman băștinaș, o piatră cu vagi puteri magice și o datorie de sînge față de comandantul său, Jeremiah Covenant. Atunci cînd acesta îi cere ajutorul într-o problemă care îi depășește înțelegerea, Patrick Galloway se simte obligat să cerceteze întâmplările misterioase care se petrec la conacul fostului camarad de arme.

Povestea a fost născocită de Clive Barker, un creator de bau-bau american care merge pe urmele lui Stephen King și după părerea unora (printre care nu mă număr și eu) îl și întrece. El este responsabil pentru "Candyman" și "Hellraiser", două filme care ar fi fost mai bine să rămână în stadiul de cărți. Implicarea lui Clive Barker în producerea lui Undying a fost totală, mult diferită de modul superficial în care s-au amestecat Anne McCaffrey în producția lui Freedom: First Resistance sau Tom Clancy în Rainbow Six. Deși s-a alăturat echipei destul de tîrziu, aportul său la crearea secvențelor cinematice, a backgroundului narativ este vizibil pentru cei care sunt atenți la amănunte. El a gîndit design-ul unora dintre caractere și al unora dintre locații, precum și scheletul epic al întregului joc. Ba chiar și-a pus la dispoziție și vocea, jucând rolul lui Ambrose, unul dintre ciudații membri ai familiei Covenant. Astfel încît se poate spune că merită ca jocul să fie implicit asociat prin titlu cu numele autorului de romane horror

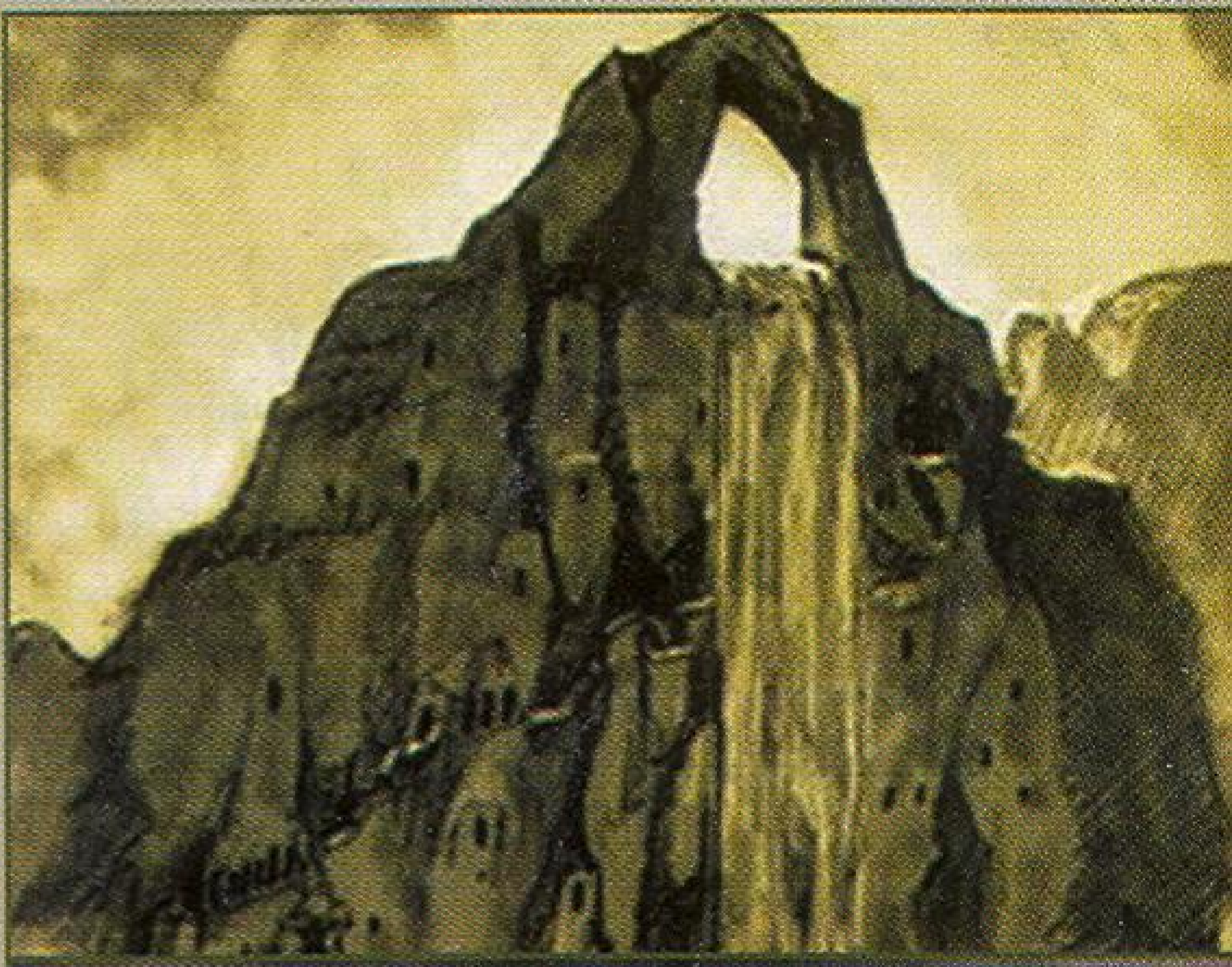
Grafica este bazată pe o versiune serios modificată a engine-ului de Unreal Tournament, care pînă la Undying n-a știut încă de ce e în stare. O bogăție de detalii ce dau un sentiment apăsător, care însă nu deranjează, ba chiar amplifică percepția atmosferei gotice: vitralii, oglinzi, tapițerii, jocuri de lumini și umbre, ceață. Casa familiei Covenant, centrul jocului, în jurul căreia se învîrte întreaga acțiune, este excelent realizată, chiar mai bine decît corespondenta ei din Resident Evil. Exteriorul nu este lăsat nici el de izbeliște, dealurile acoperite de iarbă de pe insula piraților fiind una dintre cele mai bune translații a reliefului natural pe computer pe care am văzut-o pînă acum. Secvențele cinematice in-game sunt excelente (se vede că și-a băgat Clive Barker coada) însă personajele suferă toate de acel vag început de delirium tremens care le face să se bălăngăne aproape insesizabil cînd conversează cu Patrick. Vocile, sunetele și muzica sunt cred, partea la care Undying excelează, o placă bună de sunet fiind esențială pentru a "simți" jocul la întregul lui potențial. Șoaptele, frazele rostite pe jumătate,

Cheatbox	
eh	God mode
slomo #	Modifică viteza jocului (#=1-5)
addall	Toate armele și vrăjile
assall	Crează un măgar din neant
AmpAttSpell	Crește nivelul vrăjii selectate
infiniteMana1	Mana nelimitată (0=Off)
invisible1	Invizibilitate (0=Off)
becomeLight1	Împrăștie lumină (0=Off)
flight	Activează modul de zbor
set aeons.patrick health 999	Adaugă 999 sănătate
set aeons.patrick mana 999	Adaugă 999 mana
showfps	Arată numărul de cadre pe secundă
timedemo1	Activează un demo (0=Off)
behindview1	Mod third person(0=Off)

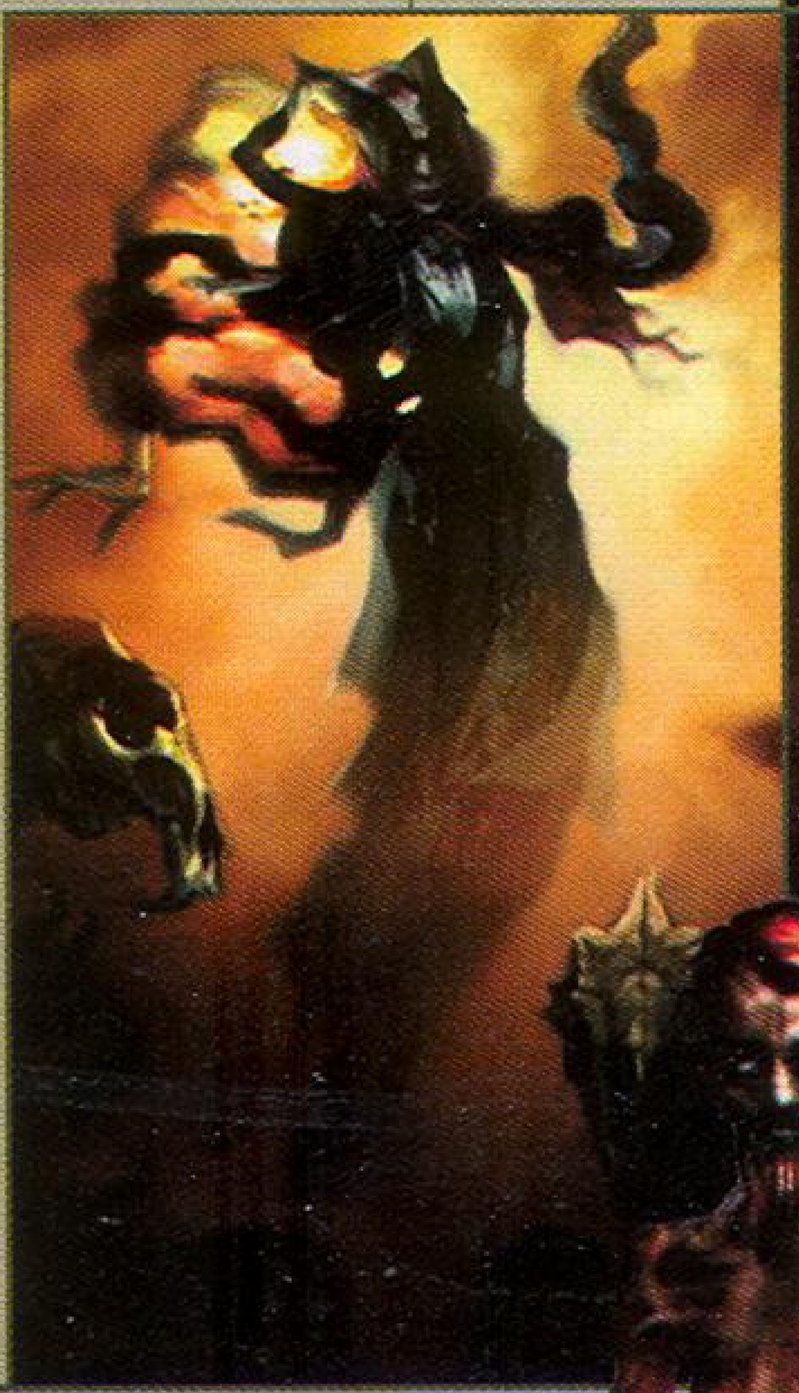
șuierul vîntului, răgetele creaturilor, toate acestea se cumulează într-un tot care te învăluie strîns, încît te prinde dimineața chircit pe un colț de scaun, tremurînd spasmodic cu mîna pe mouse și aruncînd priviri circumspecte în colțurile mai întunecate.

Armele pe care le are la dispoziție Patrick sunt un amalgam ciudat de antichități și artefacte magice, variind de la revolver, arbaletă și shotgun cu două țevi la un soi de cap de porc tibetan care trage cu țurțuri de gheață și o coasă diabolică. Varietatea și relativa lor originalitate este binevenită, însă dacă s-ar fi păstrat constant aerul vetust al arsenalului și nu s-ar fi introdus elemente contrastante (mai sus numitul cap de porc, de exemplu), feeling-ul ar fi avut numai de cîștigat. În condițiile date însă, coasa este cea mai tare armă din joc, făcîndu-le oarecum redundante pe celelalte, cu excepția inamicilor care trag de la distanță. Armele cvasiconvenționale, în număr de 8, sunt completate de 18 vrăji care de care mai spectaculoase, cu posibilități de amplificare. Modul de selectare a acestora, prin intermediul unei roți care apare în mijlocul ecranului, este considerat revoluționar de EA, dar pe mine a reușit doar să mă scoată din sărite. Pe lîngă asta, pentru a-i da posibilitatea jucătorului să zvîrle cu vrăji cu mîna dreaptă, armele au fost plasate în stînga, fapt ce a reușit să mă dezorienteze la fel de mult ca la prima versiune de Counter-Strike. Vrăjile sunt spectaculoase, și cînd sunt folosite de Patrick, și cînd sunt folosite de inamici. Păsăroii care trag cu Mindshatter m-au enervat cel mai mult, pentru că în momentul în care vraja te lovește, ținta începe să se bălăngăne și personajul merge de parcă a băut spirt medicinal trecut prin pîine. AI-ul inamicilor este destul de dezvoltat, pirații de pe insula cu comori sclipocind oarecum în această privință.

Undying este cam scurt pentru un FPS orientat pe single-player, însă atmosfera este excelentă și jocul chiar reușește să te șocheze, dar să te și atragă în același timp.











Detalii

Producator:
Electronic Arts
www.undying.ea.com

Distribuitor:
Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel. (01) 314.76.98

Aprecieri:

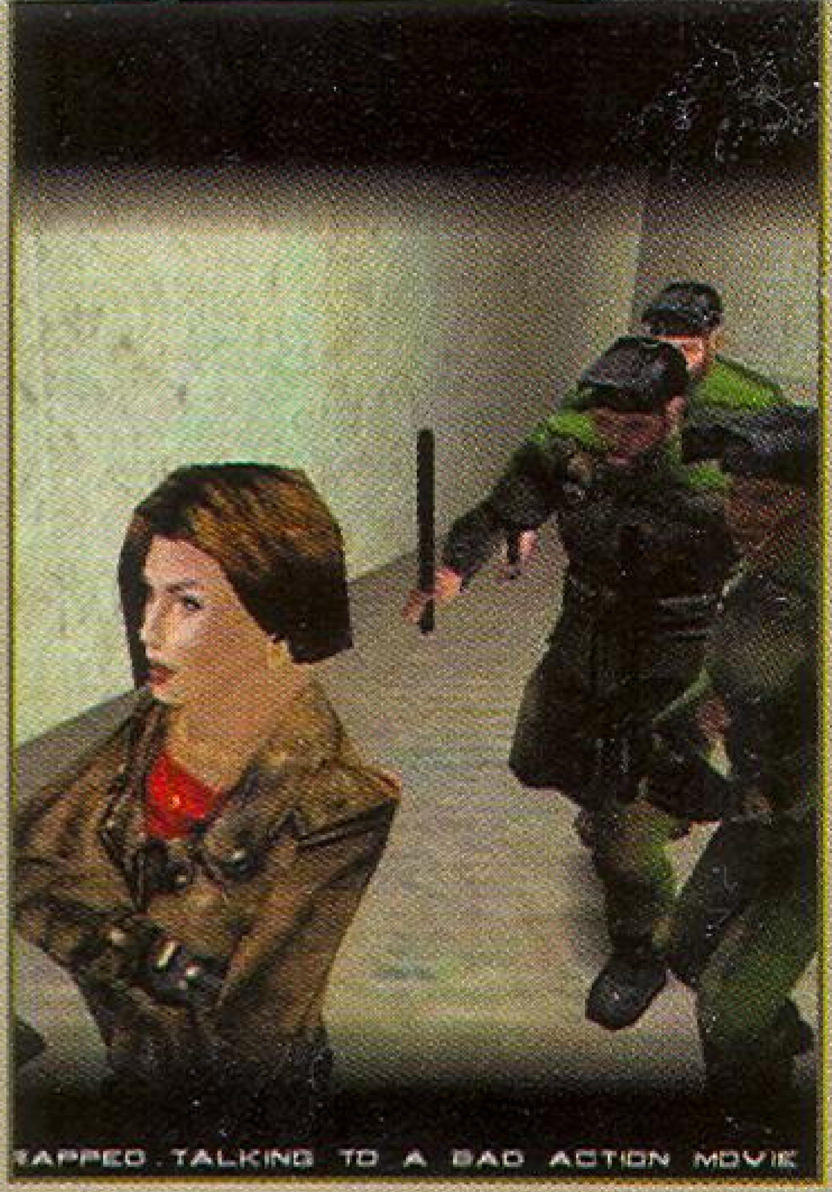
+ - atmosferă credibilă
 - sunete excelente

− - Clive Barker
 - o grafică cam prea încărcată
 - modalitatea defectuoasă de selectare a vrăjilor

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 300/450
Video:	Direct3D
Memorie:	64/128 Mb RAM
Hard disk:	450-600 Mb

Verdict **93**



FREEDOM: FIRST RESISTANCE

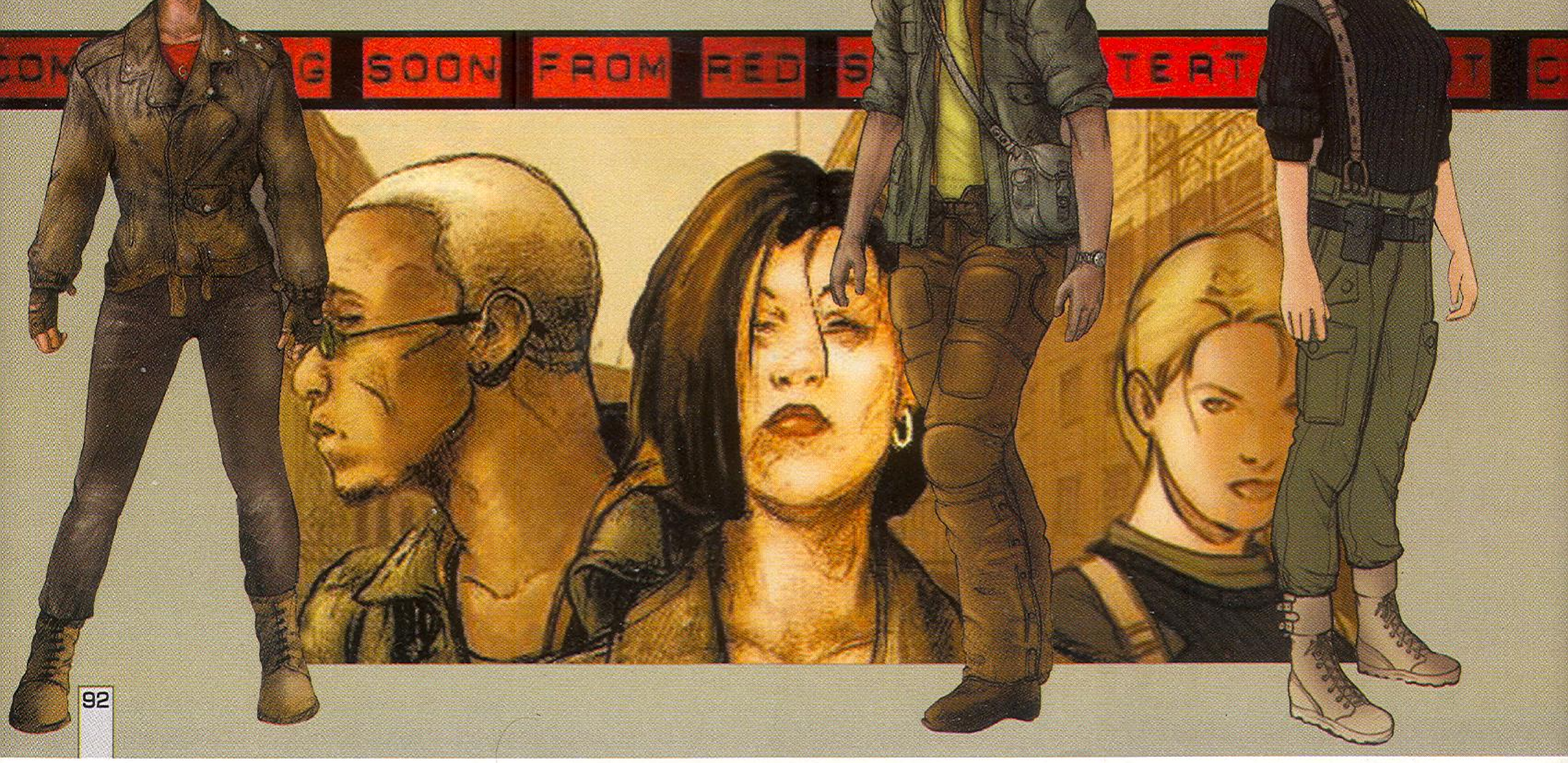
Tip joc: Action/Adventure • **Redactor:** Andreea Chifan

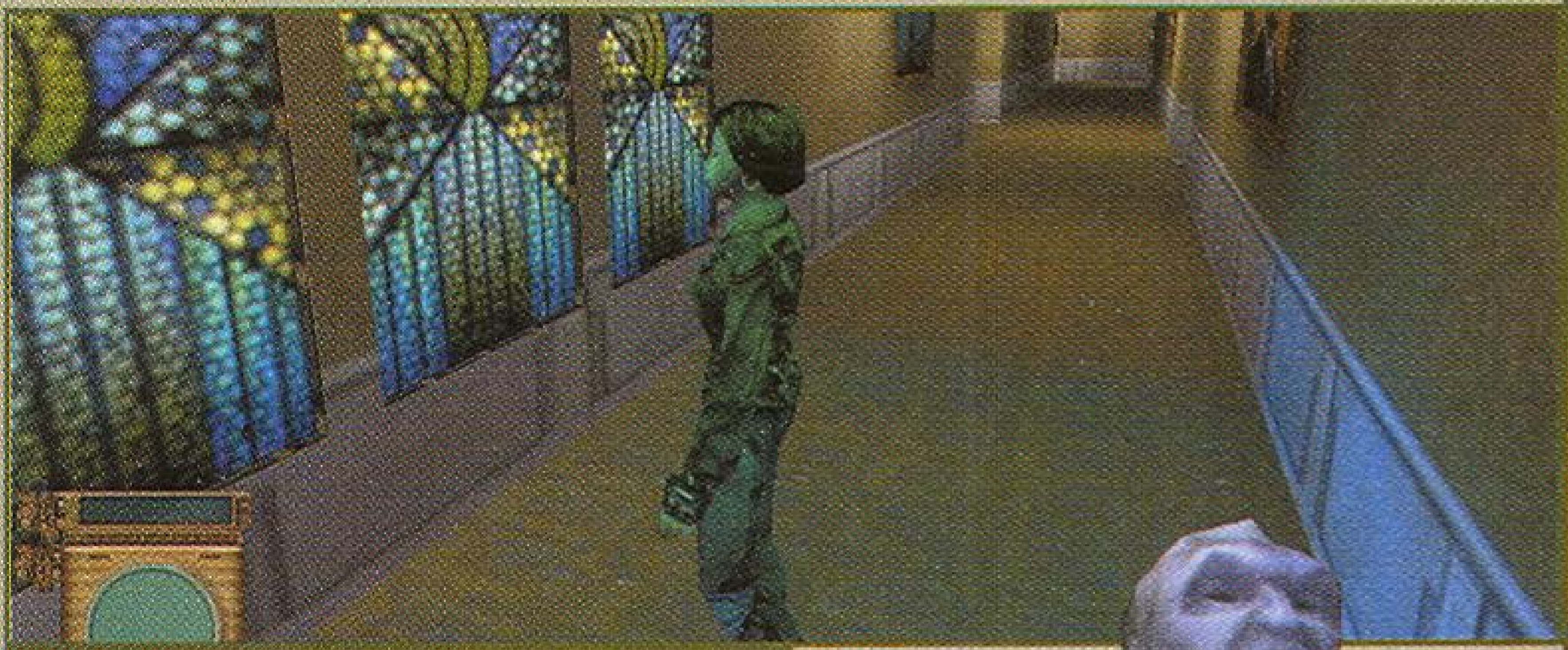
Cînd m-am trezit cu jocul în brațe, am primit și explicația de rigoare: " E un action-adventure cu o tipă în rolul principal. Deci tu ești cea mai potrivită să scrii un articol despre el". Conștientă fiind că gamerii de sex masculin nu se simt confortabil cînd sunt reprezentați de un personaj de sex opus, cu excepția cazurilor cînd au un cheat pentru a o vedea dezbrăcată (Lara în Tomb Raider, în Resident Evil), am acceptat provocarea. Mare greșeală, după cum se va vedea...

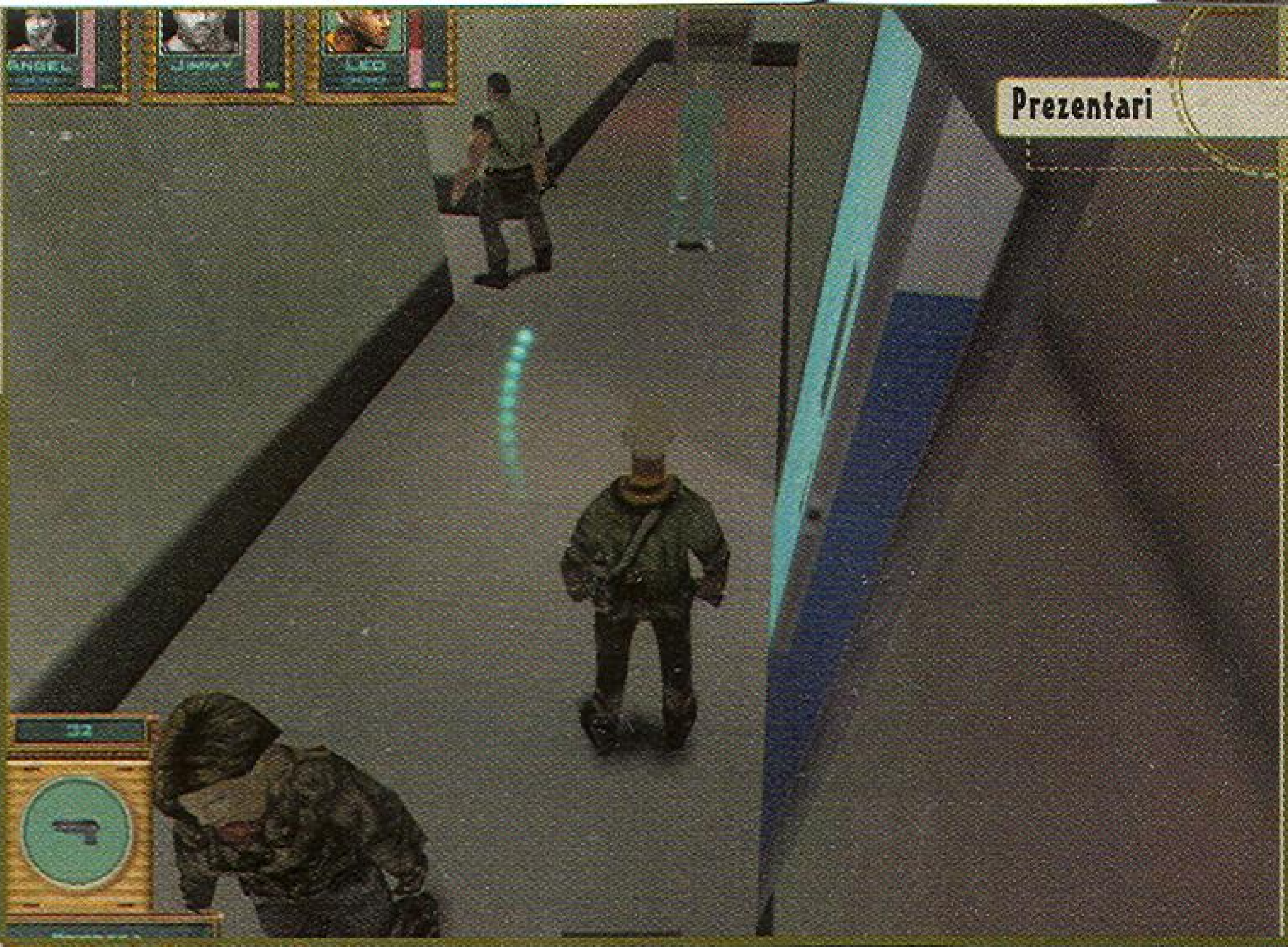
Freedom: First Resistance este bazat pe o serie de cărți scrise de Anne McCaffrey, o autoare al cărei nume îmi este familiar, avînd onoarea de a citi cîteva romane din seria fantasy Pern, "Dragonlady of Pern" fiind una dintre cărțile mele favorite. În seria Freedom, însă, universul este SF și are unele aspecte fundamental deprimante, cel mai important dintre ele fiind că o rasă de extratereștri ostili (cum altfel?) pe numele lor Catteni au invadat Pămîntul și i-au trimis pe locuitorii de drept într-o vacanță prelungită pe termen nedefinit într-unul din numeroasele lagăre de muncă prin intermediul cărora planeta este secătuită de resurse. Bineînțeles însă că există o grupare de rezistență cu idealuri mărețe de eliberare a rasei umane de sub jugul Catteni, în ea activând alături de alți luptători de gherilă ad-hoc și eroina noastră favorită, Angel Sanchez. Scopul ei este să dea peste cap mașinațiunile diabolice ale maleficilor extratereștri și să îl descopere pe Dennis, logodnicul ei dispărut în mod misterios.

Începînd din acest punct al poveștii, am început să îmi dau seama de ce îmi fusese repartizat mie acest joc. Red Storm Entertainment și UbiSoft încercaseră, fără să menționeze în mod explicit acest lucru, să creeze un joc pentru publicul feminin, implementând o serie de caracteristici pe care niște naivi plini de prejudecăți de la departamentul marketing le crezuseră pe placul gamerițelor: o poveste dulceagă și încâlcită, împestrițată cu dialoguri stufoase, un sistem de control al secvențelor de luptă ultrasimplificat și o reducere inexplicabilă a părții de aventură la probleme de gen "găsește cheia și apoi descoperă la ce ușă se potrivește".

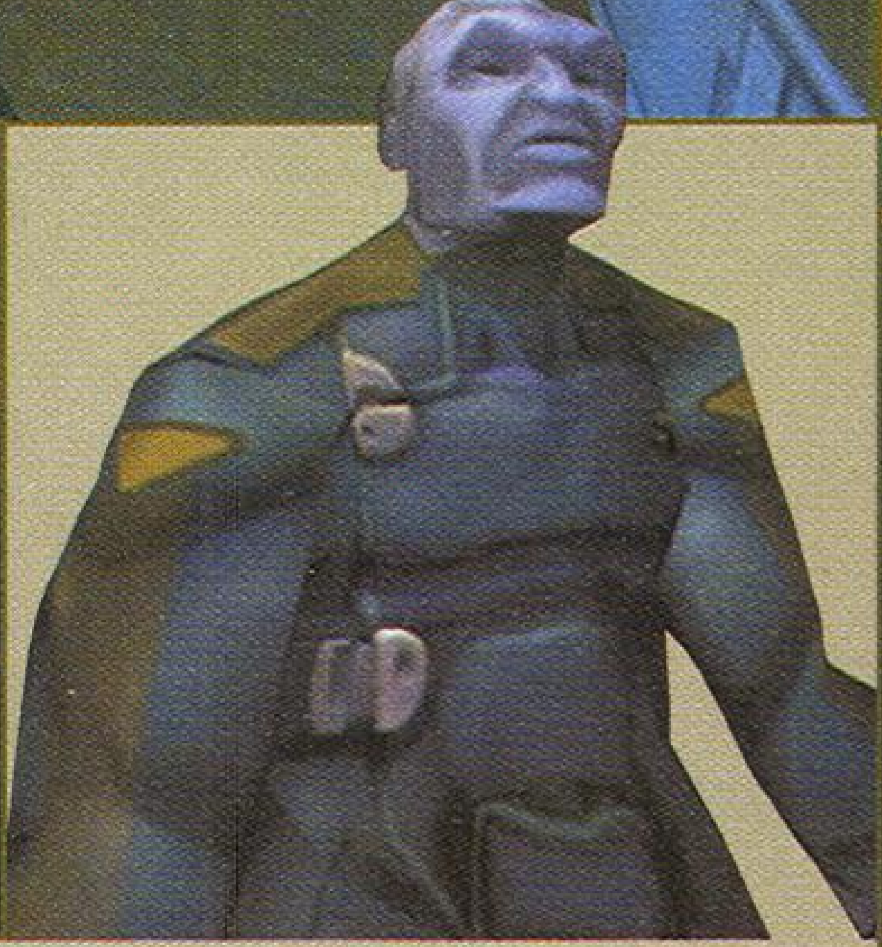
Jocul are 18 nivele, pe care pentru a le termina trebuie să te furișezi și să te lupți în egală măsură, Angel descoperind tot soiul de NPC-uri, dintre care unele i se vor alătura în aventură, devenind playing characters. Acestea au personalități distincte, delimitate și de vocile destul de bine realizate și jucătorul poate trece dintr-unul în altul, perspectiva schimbîndu-se în consecință. Utilitatea celorlalte personaje se manifestă doar în două situații. În primul rînd, dacă personajul cu care joci este copleșit de puterea adversarilor, gașca îi sare în ajutor, scăpîndu-i uneori pielea. În al doilea rînd, unele uși nu stau suficient timp deschise cît să ajungi de la switch la ele, astfel că ele trebuie deschise cu un personaj, în timp ce altul stă în fața ușii așteptînd să treacă. Acest aspect aduce cu tacticile de echipă din Hidden&Dangerous sau Commandos, însă este departe de complexitatea din jocurile

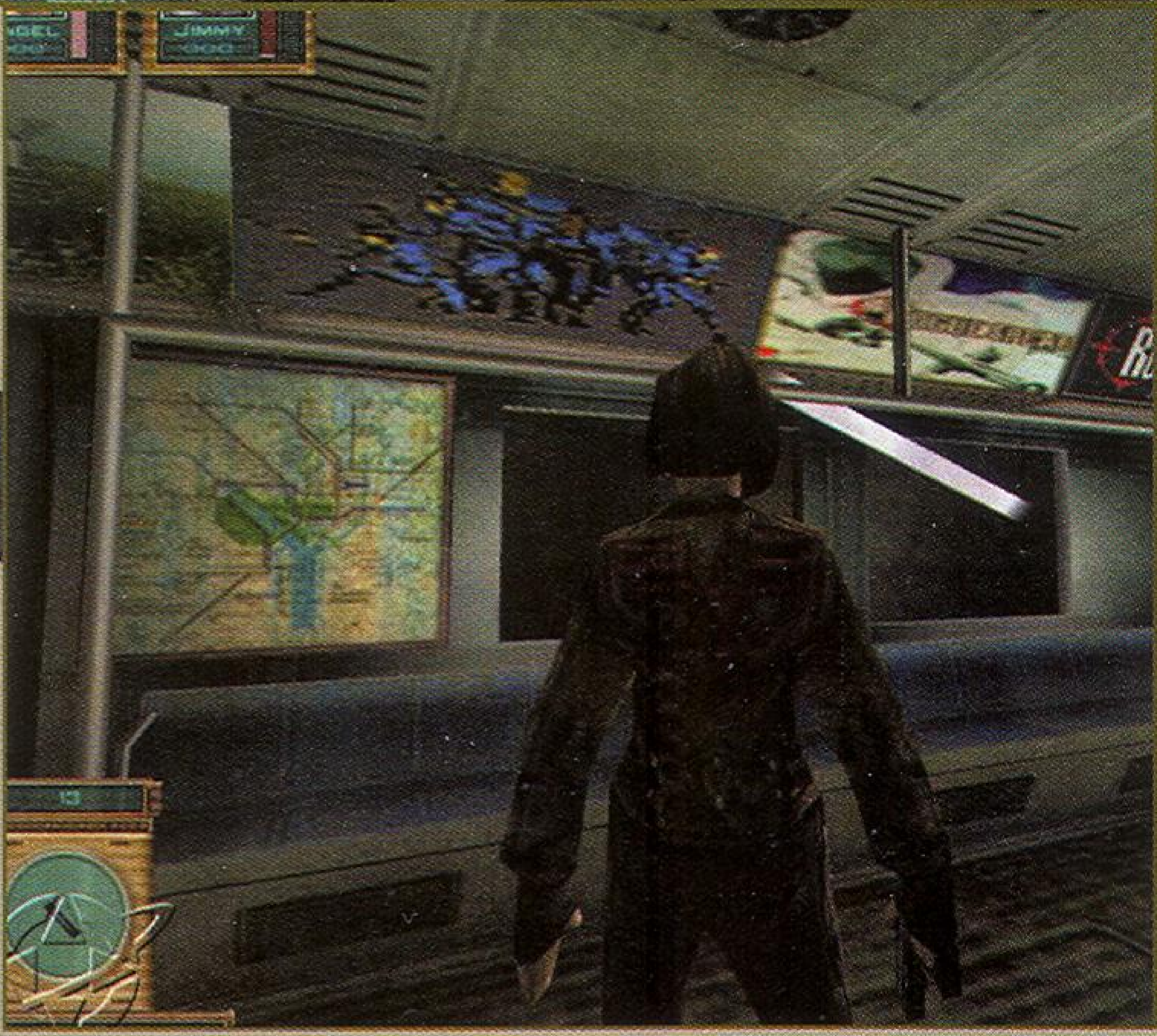






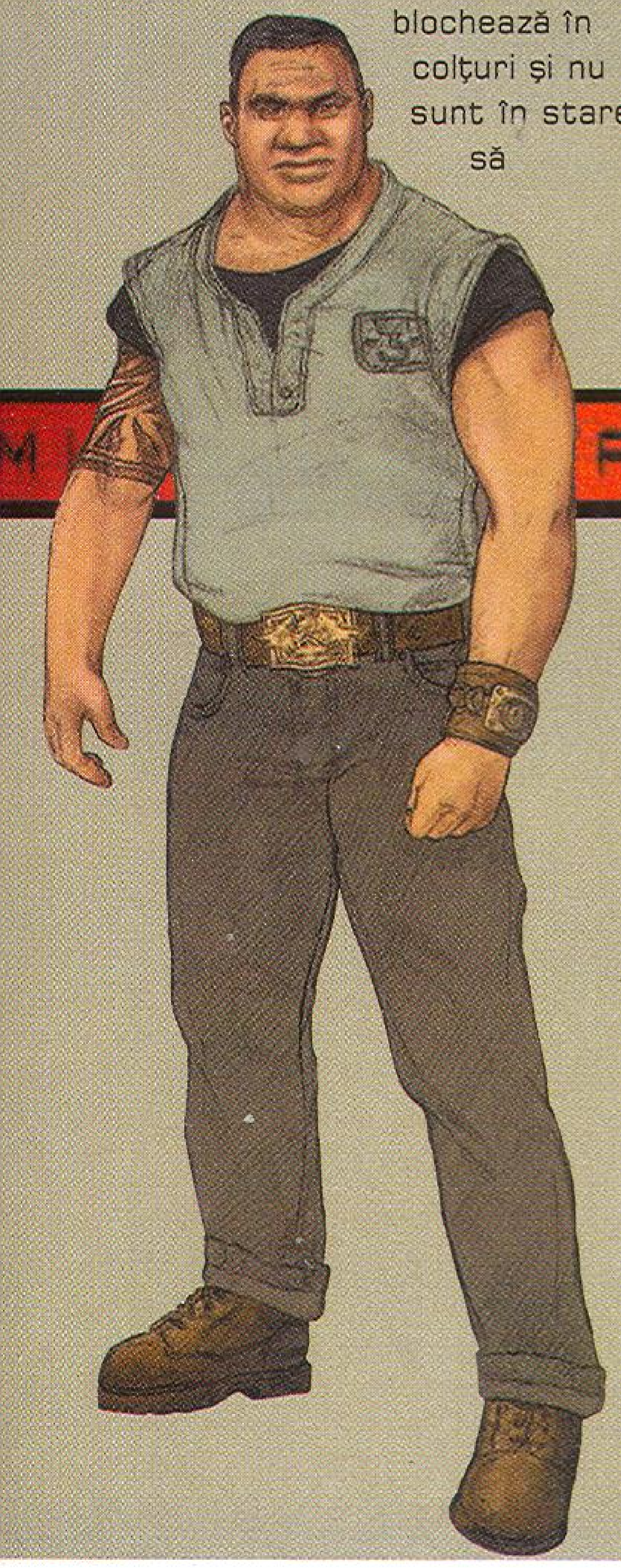






amintite și în plus este folosit de atîtea ori încît devine iritant.

În plus (sau mai bine zis în minus) pathfinding-ul și interacțiunea personajelor sunt la fel de bine implementate ca simțul echilibrului la un alcoolic inveterat. Caracterele aliate se blochează în colțuri și nu sunt în stare să



coboare o scară, iar mersul prin coridoare strâmte este un chin de neîndurat. Pe de altă parte, inamicii te văd uneori și prin pereți, iar altă dată nu te văd nici dacă le fluturi o bâtă de baseball în fața ochilor, furișarea fiind mai mult o chestiune de noroc decît de îndemânare. La fel sunt de altfel și secvențele de luptă: nu există crosshair, indiferent dacă arma este un cuțit, un blaster sau o coadă de mătură, bătaia propriu zisă constând în apăsarea disperată pe butonul stâng al mouse-ului până ce moare fie Angel, fie inamicul, rezultatul depinzând în opinia mea exclusiv de noroc. Discuțiile sunt singura parte din joc bine pusă la punct, însă lungimea lor este soporifică, iar lanțuri cauzale de genul "Îți dau bicicleta dacă îmi faci rost de un kil de morcovi" mă scot din sărite.

Pe partea de grafică, jocul suferă de un dezechilibru evident: realizate cu motorul din Rainbow Six, unele peisaje și interioare te surprind plăcut prin realismul lor, însă altele sunt deplorabil de aride și plictisitoare, minusurile lor ținând totuși mai mult de concepție decît de grafică. Iar secvențele cinematice sunt deranjante pentru că filmările din apropiere scot în evidență lipsa de detaliu a personajelor (și tot n-am înțeles de ce toate caracterele trebuie să tremure și să se bălăngăne ca niște debili mentali cînd vorbesc cu tine). Auditiv, jocul stă la fel de prost. Vocile personajelor au prea multe accente, încât jocul te zăpăcește din prima jumătate de oră, muzica este neinspirată, iar sunetele ambientale lipsesc aproape cu desăvîrșire. După trei nivele, lista nemulțumirilor mele era mai lungă decît spațiul destinat articolului: personajele nu pot să sară, la moartea unui personaj secundar trebuie să iei nivelul de la început, iar quick load-ul nu funcționează decît după ce te întorci în meniul principal, și, pentru a pune capac la toate, jocul mai și ieșea constant în Windows la intervale aparent aleatoare.

Freedom : First Resistance este atît de prost realizat încît cred că Anne McCaffrey se dă cu capul de colțul mesei de fiecare dată cînd își aduce aminte de el. Singura parte cu adevărat bună din el este filmul introductiv, cu flota Catteni atacînd Pămîntul. Nu l-aș recomanda nici celui mai înverșunat dușman al meu. Pentru o veriune simplificată, duceți-vă să vedeți filmul Battlefield Earth, cu John Travolta. E la fel de atroce.

Detalii

Producator:
Redstorm
www.redstorm.com/freedom/

Distribuitor:
UbiSoft
Tel. 2316769
Bd. Primăverii 51

Aprecieri:
- pathfinding-ul unităților defectuos
- sistem de luptă simplificat inutil
- nu poți să sari
- filmul introductiv

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 400/450 MHz
Video:	Direct 3D
Memorie:	64/128 Mb RAM
Hard disk:	300/500 Mb

Verdict 4.1

DUKES OF HAZARD

Tip joc: Racing • Redactor: Adrian Dorobăț

Dacă există un gen de jocuri sortite încă de la bun început eșecului, atunci să știți că este vorba de jocurile bazate pe filme. Cu cîteva excepții notabile (ex. primele jocuri din seria Star Wars), restul jocurilor movie-based au fost niște dezamăgiri de proporții, iar Dukes of Hazzard nu face excepție. Ideea de bază a jocului pornește de la un serial de televiziune difuzat în 1979 în S.U.A.: doi veri nițel certați cu legea, Bo și Luke, se insinuează în rolul de băieți buni și se iau la ceartă cu tîlharii. Se adaugă cascadorii spectaculoase cu mașini, o doză (anemică) de umor, accent texan și una bucată tipă cu o garderobă compusă numai din articole foarte decoltate sau care se mulează pe corp și filmul e gata. Jocul este centrat pe condusul unui Dodge Charger 1969, o mașină ultimul răcnet la vremea respectivă, dar valoroasă în ziua de azi doar ca piesă de colecție. Poreclită "Generalul Lee", mașina este prea lungă, dându-ți impresia că te afli la volanul unei limuzine. Cu toate acestea, senzația de viteză este decentă, iar cascadoriile relativ spectaculoase. Test de simț al umorului: în unele misiuni va trebui să scoateți capul pe fereastră și să trageți cu săgeți (!!!) în roțile adversarilor ca să îi scoateți din cursă. Banda cu râsete, vă rog. În afară de secvențele cinematice renderizate care sunt chiar drăguțe, jocul este lipsit de cea mai mică urmă de atractivitate, toate trimiterile către film fiind făcute inutile de faptul că marea majoritate dintre noi abia ne născusem în perioada cînd acesta se difuza. Ceea ce se constituie într-o scuză suficientă pentru a prefera alt joc de curse. Părerea mea.





Detalii

Producator:
Southpeak Interactive
www.ubisoft.com

Distribuitor:
Ubisoft
Bd. Primăverii 51
Tel. 01-231.67.69

Aprecieri:
+ senzația de viteză
- verișoara decoltată

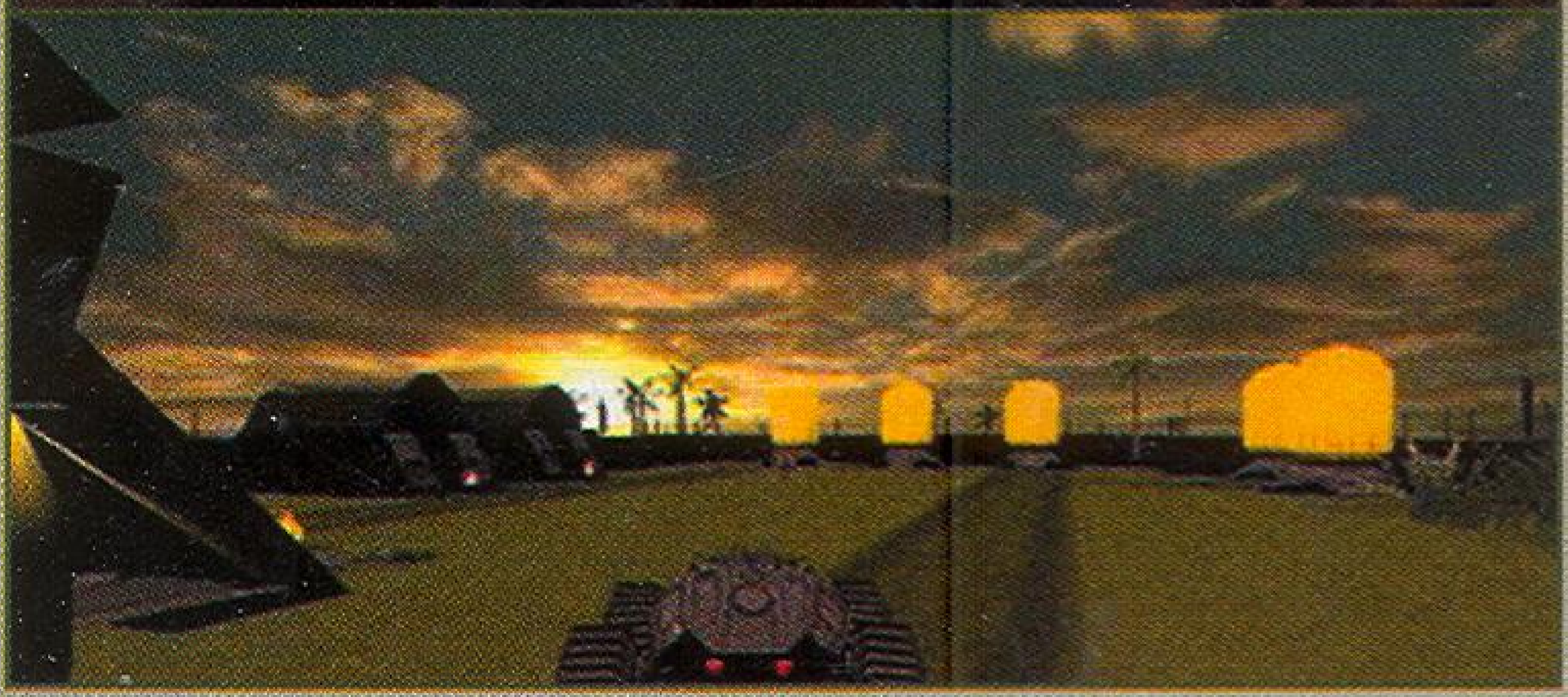
− senzația de arcade infantil
- movie based

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 300 MHz
Video:	Direct 3D
Memorie:	64 Mb RAM
Hard disk:	200 Mb

Verdict 5.1





INFESTATION

Tip joc: Racing/Arcade • Redactor: Adrian Dorobăț

Infestation este o surpriză. Din păcate neplăcută. Creat de David Braben, cel responsabil pentru bijuteria de Elite și urmările ei (pe consolă, pentru Konami), jocul este un soi de arcade cu o mașinuță multifuncțională cu care trebuie să băgați spaima în extratereștrii care își vâră tentaculele unde nu le fierbe OZN-ul. Faptul că mașina se poate transforma în tot felul de vehicule, care de care mai blindate și/sau mai aeropurtate (buggy, armoured truck, hovercraft, heli-jet, skimmer) și că trebuie să aduni resurse și să pui savanții la muncă în uzine ca să construiască upgrade-uri încadrează jocul în categoria coktail de fructe cu suc de arcade, unde fructele sunt diverse genuri, dintre care aș enumera RTS și simulatoare de zbor. Ideea este interesantă în principiu, însă din păcate doar acolo, deoarece jocul este iritant și infantil, chiar dacă grafica mai salvează din aparențe. Inamicii sunt bine realizați, însă au un comportament extrem de aleator, care nu îți face deloc viața ușoară. Jucabilitatea scade progresiv, upgrade-urile ce intervin din cînd în cînd nereușind să adauge suficientă atractivitate, și în curând ajungi să te saturi de atîta sărit, țopăit, planat și tras la țintă. Care țintă se lipește de capul ei de inamici, distrugerea acestora fiind de multe ori la fel de simplă ca turtirea unor melci cu cărămida. Ceea ce, paradoxal, nu face jocul mai jucabil, în ciuda protestelor venite din partea sindicatului melcilor. Pentru scurt timp, vă puteți păcăli crezând că e o achiziție bună, însă după ceva vreme, melcii vor avea cîștig de cauză.

Detalii

Producator:
Frontier Developments
www.ubisoft.com

Distribuitor:
Ubi Soft Entertainment
Bd. Primăverii 51
01-231.67.69

Aprecieri:
+ ideea lui David Braben
- grafica decentă

− gameplay-ul dureros de insipid

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 300 MHz
Video:	Direct 3D
Memorie:	64 Mb RAM
Hard disk:	6.4

Verdict 6.4





SQUAD LEADER

Tip joc: TBS • **Redactor:** Adrian Dorobăț





Printre multele achiziții ale Hasbro Interactive din ultimii ani se numără și producătorul de board-games Avalon Hill, ceea ce a permis companiei subsidiare Random Games să producă un squad based strategy pe ture, bazat pe unul dintre cele mai populare board games din Statele Unite: Squad Leader.

Trebuie să recunosc că în momentul în care am început jocul, după interminabila etapă de selectare a membrilor echipei, m-am simțit puțin cam ca Joe Chip, eroul principal din geniala carte a lui Philip K. Dick, Ubik: prins într-o lume în care totul se degenerează, noul devenind pe neașteptate vechi și modernul prăbușindu-se în paragină. Asta pentru că Squad Leader folosește același engin prăfuit și amărât din Soldier at War, un alt TBS scos de aceeași Random Games, însă acum 3 ani. Care Soldier at War nu avea foarte mari pretenții și era cît de cât decent. Dar dacă acum trei ani grafica era acceptabilă, în ziua de azi nu poate fi considerată altfel decît hidoasă. Sprite-urile sunt parcă neterminate, se încalecă inestetic unele pe altele și fac uneori imposibilă distingerea soldaților proprii în decor, iar animațiile sunt împiedicate și neinspirate.

Trecând peste acest aspect negativ, jocul are ceva adâncime tactică/strategică, alegerea membrilor echipei(elor) putând să influențeze rezultatul unei confruntări. Soldații se pot tupila sau chiar merge târâș, pot arunca grenade sau trage cu arme anti-tanc, iar arsenalul din care se pot alege armele este destul de variat. Din acest punct de vedere jocul se aseamănă cu Jagged Alliance, cu diferența notabilă că personajele nu sunt nici pe departe atât de individualizate ca în jocul celor de la SirTech: s-a încercat implementarea unei povești pentru fiecare din ei (Fritz, marele alergător, care n-a mai ajuns la Olimpiadă, sau John, cheliosul care își bate nevasta) însă faptul că vocile sunt asemănătoare și că personajele arată identic în joc fac imposibilă din start orice încercare de a te atașa de un personaj. Pînă și portretele sunt practic variațiuni pe aceeași temă, armata americană de exemplu fiind compusă din același John Doe, cu mustață/fără mustață, mai tînăr sau mai bătrîn. Vocile, chiar dacă fără pic de individualitate, sună bine și sunt credibile. E chiar interesant să îl auzi pe Fritz strigînd în germană "Nu mă lăsați să mor, am trei copii acasă" sau pe Archibald Bryce "Mai sunteți mulți, nemernicilor?!". Din păcate despre secvențele cinematice dintre misiuni nu se poate spune nimic de bine, ele stârnind râsul nu pentru că ar fi comice, ci pentru că sunt hilar de prost realizate.

Concluzia: fanii genului ar putea găsi jocul interesant, însă cred că nici cel mai inveterat jucător de TBS-uri nu poate rezista mai mult de 5-6 misiuni.

Detalii

Producator:
Random Games
www.randomgames.com

Distribuitor:
Monosit
Tel. (01)-3302375

Aprecieri:

\+ - este turn-based
- se bazează pe un board game foarte cunoscut și jucat în S.U.A.

− - senzația de arcade infantil
- movie based

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 233/300 MHz
Video:	Direct X / Direct 3D
Memorie:	32 / 64 Mb RAM
Hard disk:	150-300 Mb

Verdict 6.3

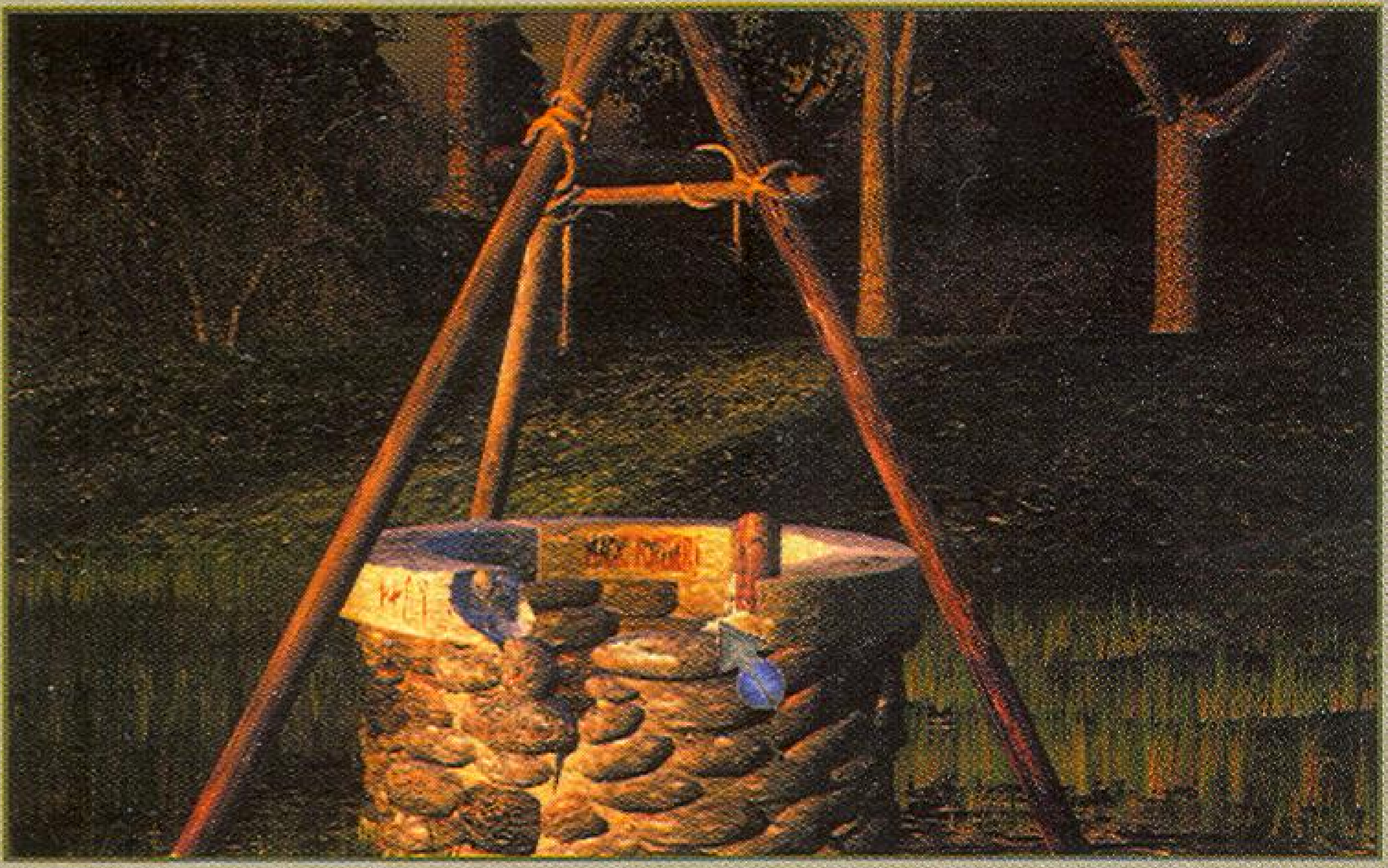
BUGET REDUS

Ironia şi autoironia sunt printre punctele forte ale acestui joc

Zork - Grand Inquisitor

Cerinţe minime	Procesor: 486 66MHz
Memorie: 8Mb • Hard: 35Mb	

După ce Zork Nemesis a fost acuzat că face opinie separată de restul seriei, preferînd un umor mai subtil şi o abordare mai macabră a poveştii, lucru subliniat şi prin atmosfera întunecată şi apăsătoare ce domneşte în joc, Grand Inquisitor se întoarce la vechiul umor cu o abordare grafică îmbunătăţită. Cerinţele de sistem cresc la Pentium 90 şi 16 Mb de RAM, cei care nu se pot conforma urmând a fi totemizaţi fără drept de apel. Ceea ce, într-un clasament al celor mai rele lucruri ce ţi se pot întâmpla, ar fi undeva în capul listei, dacă nu cumva chiar pe primul loc. Acţiunea se petrece într-un mediu interactiv cu vedere la 360 de grade, modul de abordare fiind fireşte diferit de clasicul point&click, ba chiar asezonat cu o mulţime de vrăji care de care mai stranii, fără a uita de inventarul ce nu poate lipsi dintr-un adventure care se respectă. Ironia şi autoironia sunt printre punctele forte ale jocului, unele faze putând smulge un zâmbet chiar şi unui individ mort de trei săptămâni. Filmul introductiv parodiază totalitarismul şi intoleranţa,



însă poate lăsa un gust amar celor care chiar au trecut prin aşa ceva. Jocul îşi merită cu certitudine banii, aşa că nu mai staţi pe gânduri. E singurul fel în care puteţi afla cine vă este şeful...

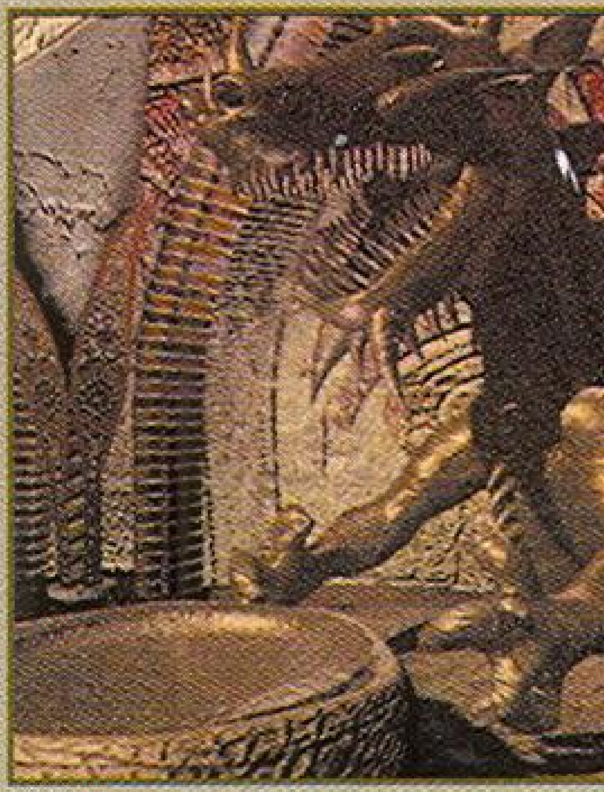
Detalii	
Producător	Activision
Distribuitor	Monosit - 01.330.23.75
Preţ	270.500 lei
Verdict	9.5

Capetele tăiate vorbitoare şi supa de ornitorinc sunt la ordinea zilei

Zork Nemesis: The Forbidden Lands

Cerinţe minime	Procesor: P90MHz
Memorie: 16MB • Hard: 50 MB	

Seria Zork a început în 1982 şi jocurile de la începutul seriei au fost publicate pe Spectrum. Anii au trecut, tehnologia a evoluat şi Zork Nemesis vine pe 3 CD-uri, cu o distribuţie de 14 actori şi o oră de secvenţe video. Universul ar trebui să vă fie cunoscut, ca de altfel şi umorul comparabil cu cel al seriei Monkey Island. În Zork Nemesis, povestea este simplă: patru personaje cu valenţe de alchimişti încearcă să facă o vrajă de proporţii, nereuşita având consecinţe dezastruoase atât pentru ei cât şi pentru mediul înconjurător, rămânând în sarcina ta să salvezi situaţia. Ceea ce se va dovedi destul de dificil. Grafica este depăşită, însă având în vedere perioada în care a fost făcut jocul, nu cred



că i se poate reproşa ceva, ba chiar dimpotrivă. Muzica şi jocul actorilor sunt excelente, iar manualul se citeşte ca un roman de aventuri (ceea ce de fapt şi este). În ciuda vechimii sale, Zork Nemesis te face să te scufunzi pe nesimţite într-un univers fascinant, în care capetele tăiate vorbitoare şi supa de ornitorinc sunt la ele acasă. Un adevărat chilipir la preţul său.

Detalii	
Producător	Activision
Distribuitor	Monosit - 01.330.23.75
Preţ	270.500 lei
Verdict	9.3

Secvenţele video sunt de primă mînă, iar interactivitatea excelentă.

Spycraft: The Great Game

Cerinţe minime	Procesor: 486DX-2 66MHz
Memorie: 8Mb • Hard: 30MB	

Pentru că tot suntem în domeniul filmelor interactive, am zis să aduc vorba şi de Spycraft, unul dintre cele mai bune jocuri de acest gen, care a avut ca succesori de marcă Dosarele X şi Of Light and Darkness. Pentru a se asigura că jocul va fi cât mai aproape de realitate şi cât mai înspăimântător, producătorii au apelat la serviciile lui William Colby, fost director CIA şi ale lui Oleg Kalugin, ex-şef KGB. Dar prea multă realitate strică, astfel încât Activision a trebuit să ceară aprobarea CIA pentru a publica jocul, iar aceştia după ce l-au analizat şi au cerut "mici" modificări, au acceptat. Spycraft te pune în rolul agentului operativ Thorn, care trebuie să rezolve misterul unei serii de atentate ce ameninţă să se sfârşească cu moartea preşedintelui SUA. Secvenţe video sunt de primă mână, interactivitatea excelentă: cu ajutorul calculatorului din dotare poţi analiza imagini, filtra sunete sau te poţi conecta chiar la site-urile oficiale şi primi ştiri de ultimă oră, presupunând că ai legătură la Internet. Păcat de secvenţele arcade de prost gust în care trebuie să îţi împuşti adversarii în stil Virtual Cop. Dacă nu puteţi aştepta până apare Majestic, achiziţionaţi-l.



Detalii	
Producător	Activision
Distribuitor	Monosit - 01.330.23.75
Preţ	270.500 lei
Verdict	8.9

Este jocul la care se tot laudă Camil că ne bate de ne snopește.

FIFA 99

Cerințe minime	**Procesor:** P133/200 MHz
Memorie: 16/32 Mb • **Hard:** 20/150 Mb	

FIFA 99 are drept punct de atracție (printre altele) faimosul corner-voleu-gol și totodată este jocul la care se tot laudă Camil că ne bate de ne snopește. Interpretorul de aberații clipește roșu-roșu-roz, ideile puține dar fixe nefiindu-i deloc pe plac. Oricum n-ar fi de mirare să ne bată pentru că FIFA e un joc pentru tocilari, genul care joacă cu ochii închiși în timp ce fac gargară cu injurii ca să fie siguri că te scot din sărite. Asta nu înseamnă că nu e cel mai bun de genul lui, dovadă că schimbările de la 98 la 99 sunt doar de suprafață (de fapt, cam aceeași este situația și dacă comparăm 99 cu 2001, dar asta înseamnă deja să privim în viitor). Imposibilitatea redefinirii tastelor este și EA o constantă. Wheeheee... Electronic Arts a introdus în FIFA 99 in-game team management&tactics, ceea ce înseamnă modificări ale așezării în teren în orice moment și posibilitatea aplicării de tactici gen pas în spate ca să fie prinși jucători adverși în offside. E cam greu să vă conving că merită să achiziționați Fifa 99 cînd deja există Fifa 2001, singurul argument de care aș putea să mă folosesc fiind prețul. Așa că n-o să mă mai chinui...







Detalii	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Comp. - 01.314.76.98
Preț	180.000 lei
Verdict	8.9

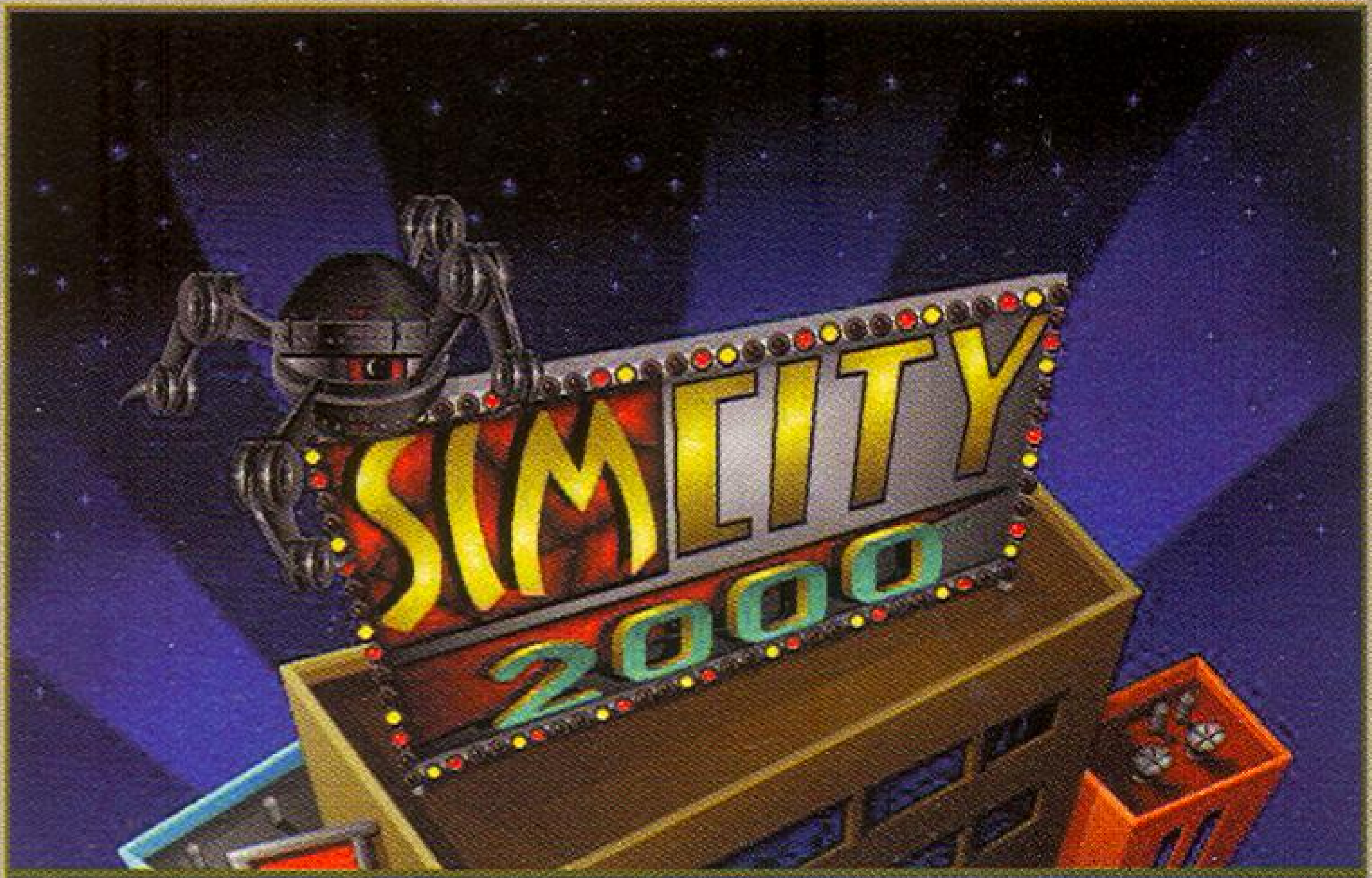
Dacă ar fi fost puțin mai realist nu i-ar fi stricat deloc.

Sim City 2000

Cerințe minime	**Procesor:** 486 DX2 66
Memorie: 8 Mb • **Hard:** 20 Mb	

Producătorii fac reclamă jocului cu fraza pompoasă: "Dacă acest joc ar fi un pic mai realist, ar fi ilegal să închizi calculatorul". Părerea mea e că dacă jocul ar fi fost un pic mai realist, nu i-ar fi stricat deloc. Calculatorul inventează tornade, cutremure și alte dezastre naturale doar ca să îți pună nervii pe moațe și să îți testeze reflexele. Asta este problema cu jocurile sim de genul ăsta (ThemeHospital, Afterlife): în momentul în care te descurci bine îți dau un cap în gură de-ți piere optimismul. Tot soiul de probleme trebuie gestionate atent: criminalitatea, poluarea, blocajele de trafic. Costache Cotârță, administratorul de la mine de la bloc, un fan înfocat al acestui joc, îl apreciază pentru că aduce cu activitatea lui zilnică: stoparea criminalului de Gică de la 2 care aleargă în chiloți după nevastă-sa urlând irațional din toți rărunchii "lo te-am făcut, eu te omor", amendarea lui Lili de la Apaca pentru că poluează grădina din fața blocului cu zoaie superficial selecționate din oalele din bucătărie, chemarea lui Nicu Beșneață mecanicul ca să deblocheze traficul, scoțând-o pe tanti Pamela Dangă din lift, unde se autoclaustrase în semn de protest pentru eutanasierea câinilor de către Băsescu. Cu toate acestea, nea Costache zice că după un timp, frumusețea funcțională a orașului pe care îl creezi te prinde.

Detalii	
Producător	Maxis
Distribuitor	Best Comp. - 01.314.76.98
Preț	180.000 lei
Verdict	8.3







Există o firmă care, prin dezvoltarea şi producţia de ABS, ASR, ESP, sisteme de injecţie Motronic, sisteme de injecţie directă benzină şi Diesel, unităţi de comandă airbag, sisteme de navigaţie şi integrarea în reţea a sistemelor de comandă electronice din autovehicul, deţine o poziţie cheie în conceperea noilor automobile ?

Da


Bosch este un inovator activ şi un producător de talie mondială de piese şi echipamente destinate industriei auto.



Bosch oferă soluţii

BOSCH


www.XtremPC.ro



ALTEC LANSING®
NOUA ARMĂ SONICĂ
Altec Lansing... noua arma sonica
Sisteme de boxe pentru gameri profesionisti
ACS56 - 70 W, 4 sateliti ecranati,
subwoofer lemn, input analog, S/PDIF
ATP3 - 42 W, 2 boxe ultra slim, subwoofer lemn
ALTEC LANSING
Sk!n Media
Str. Puskin 18, Bucuresti 1
Tel/Fax: 01.231.50.97